

Теперь я не забуду



**ИНСТИТУТ МНЕМОНИЧЕСКИХ
ИССЛЕДОВАНИЙ «ОРФЕЙ»**

Пусть истина увидит свет

За столом, в центре которого стоит наполненная монетками чаша, сидят трое — две женщины и мужчина. Все они одеты в белые халаты пациентов больницы, перед каждым лежит горстка медных монет и Анкета. В руке у одной из женщин — той, что постарше — обрывок бумаги, на котором написано: «Продавец сладкой ваты».

— И тогда папа посмотрел на меня и сказал: «Можешь не кататься на русских горках, если не хочешь. Мы с твоим братом прокатимся, а ты подожди нас тут, я куплю тебе сладкой ваты». Мне было так страшно, — и в ее голосе эхом отражается давно забытый ужас.

Внезапно ее лицо и голос становятся почти безжизненными.

— **И что я сделала тогда?** — поворачивается она к собеседнику, протягивая ему одну из монеток.

Тот сосредоточенно хмурится, глядя на говорящую, и через мгновение отвечает:

— Ты сказала: «Нет, я хочу пойти с вами!»

Женщина поворачивается в другую сторону, к своей юной собеседнице:

— **А может, вместо этого я...**

Та подхватывает:

— Так и осталась стоять и ждать их, лакомясь сладкой ватой. Задумавшись на минуту, женщина произносит:

— **Да, теперь я помню.** Я сказала, что хочу покататься с отцом и братом, и мы вместе пошли на русские горки. Это было так здорово, так весело! Тогда-то я и поняла, чему посвящу свою жизнь. **Вот что я помню.**

С улыбкой на лице она принимается писать в Анкете:

«При мысли о сладкой вате я вспоминаю день, когда впервые поняла, чего хочу в этой жизни. Никогда еще я не осознавала свои цели так четко и ясно».

Затем она берет монетку из чаши в центре стола.

— **Теперь я помню,** — повторяет она.



Ключ 7B04: канцелярский зажим для бумаги

ГЛАВА ПЕРВАЯ

Добро пожаловать в Институт «Орфей»!	8
Предупреждение	9
Как устроена эта книга	9

ГЛАВА ВТОРАЯ

О лечении	14
Перед путешествием	15
Проложите маршрут	16
Создайте ключи к воспоминаниям	16
Раздайте монетки	17
Выберите Путника	18
Соберитесь в дорогу	20
Начните путь	22
Сделайте первый шаг	22
Передайте роль Путника	28
Сделайте выбор	28

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

Советы Путнику и Проводникам	31
Общие рекомендации	31
Как правильно описать ключ	32
Как задать наводящий вопрос	34
Как отвечать на наводящие вопросы	36
Как лучше всего помочь Путнику	37
Отправляясь в путь	39
Заключение	41

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

Запись лечебной процедуры	43
---------------------------	----

ПОСЛЕСЛОВИЕ

От создателя	74
Как работает эта игра	74
Как появилась эта игра	75
Советы автора	76
Возможные изменения в правилах	79
Источники вдохновения	80
И на прощание	83

ПРИЛОЖЕНИЯ

	84
--	----

«Не стоит бояться пересекать те границы,
за которыми лежит истина»

«Нет ничего такого, что невозможно
было бы найти в нашей памяти:
она подобна лаборатории фармацев-
та, который по воле случая может
создать как облегчающее страдания
лекарство, так и опаснейший яд»

Пруст

«Причиной болезни человека мыс-
лящего в трех из четырех случаев
является его ум: такому человеку
необходим, по меньшей мере, врач,
способный распознать источник
заболевания»

«Болезнь — вот врач, которого мы слуша-
емся. В ответ на доброту и мудрый совет
мы даем обещание, и лишь боль заставля-
ет нас действовать»

«Главная цель путешествия заключает-
ся не в том, чтобы открывать новые
виды, а в том, чтобы смотреть на мир
новым взглядом»

ГЛАВА ПЕРВАЯ

Иститут Орфей: кто мы и как мы можем вам помочь

Врач отличается от биолога тем, что его заботит не многообразие организмов, условно адаптированных к условной среде обитания; его интересует лишь один организм: человек, борющийся за сохранение своего «я» против обстоятельств, во много раз превосходящих его силы.

— Доктор Айви Маккензи



Ключ 5B13: сухой лист,
рассыпающийся от
времени

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИНСТИТУТ «ОРФЕЙ»!

Меня зовут доктор Питер Томпкинс, и я отвечаю за ваше лечение — хотя вы этого, конечно, не помните. Надо признать, в силу весьма необычных обстоятельств вы не помните практически ничего. Понимаю, это звучит странно, но надеюсь, вы все же готовы меня выслушать.

Вы находитесь в Институте мнемонических исследований «Орфей», где с вами работает команда врачей под моим руководством. «Орфей» — частный медицинский центр, занимающийся лечением расстройств, которые в традиционной медицине принято считать неизлечимыми.

Не так давно вы перенесли серьезную психологическую травму — эмоциональный шок, вызвавший потерю памяти, или, если точнее, глубокую ретроградную амнезию. Даже специалисты Института «Орфей» — лидеры в области лечения различных видов амнезии — пока не смогли решить вашу проблему. Как мы предполагаем, шок был вызван какими-либо действиями с вашей стороны, и ваш разум создал психологический барьер с целью самозащиты.

Ваш мозг, сам того не сознавая, препятствует успешному лечению.

Таким образом, рассмотрев несколько возможных вариантов, мы — то есть вы и я — решили, что единственный способ вам помочь — курс лечения препаратом под названием «Мнемозина».

Благодаря своему химическому составу «Мнемозина» создает когнитивную связь между бессознательным нескольких человек, иными словами, предоставляет другим доступ к вашим воспоминаниям. Это позволит вам восстановить фрагменты прошлого, не преодолевая сопротивление защитных механизмов собственной психики.

Образующаяся между двумя разумами связь очень слаба, и здоровый мозг не сможет воспринять чужие воспоминания — он просто заменит их своими. Однако в случае контакта разумов людей, страдающих амнезией, пациенты обретут способность к тонкому восприятию такого рода, ведь их собственная мозговая активность не будет препятствовать процессу.

Основываясь на этих данных, специалисты Института «Орфей» разработали методику групповой терапии, в которой пациенты с тяжелыми формами амнезии помогают друг другу вспомнить прошлое.

Приняв решение, вы находились в Институте до тех пор, пока

не была подобрана группа из других пациентов со сходными симптомами. Стандартный размер группы составляет от трех до пяти человек. Процедура лечения предусматривает удаление воспоминаний, сформировавшихся за время вашего пребывания в Иституте, — именно по этой причине вы не помните меня.

Сразу хочу извиниться за доставленные неудобства. Поверьте, в случае успешной терапии они покажется вам совершенно незначительными.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Перед тем, как мы приступим к процедуре лечения, вам необходимо осознать, что события, о которых вы вспомните, — в прошлом, и вы не в силах их изменить. По мере лечения вы можете обнаружить, что ваше прошлое на самом деле совсем не такое, каким вы его себе представляли, и вам мучительно стыдно за прежние поведение и поступки. Ваша психологическая травма может быть вызвана несчастным случаем, за который вы напрасно вините себя. Но точно так же ее мог вызвать поступок, о возможных последствиях которого вам было известно.

Иногда будет казаться, что ваше прошлое контролируют другие участники группы. Это не так: они всего лишь помогают вам вспомнить. И не следует забывать: хоть вы и не в силах изменить прошлое, в вашей власти — извлечь из него уроки на будущее.

КАК УСТРОЕНА ЭТА КНИГА

Следующая глава, как можно догадаться из ее названия, описывает процедуру лечения.

Идущие за ней две главы содержат дополнительные примеры и советы, призванные оптимизировать процесс. В главе «Как сделать лечение более эффективным» можно найти рекомендации и методики для достижения максимальных терапевтических результатов. Текст этой главы разбит на фрагменты для облегчения восприятия и последующего применения. Содержащаяся здесь информация крайне полезна, поэтому пренебрегать чтением данной главы не следует ни в коем случае. В четвертой главе приводится запись лечебной процедуры, которая поможет понять, как элементы терапии взаимодействуют друг с другом, составляя единое целое.

Послесловие «Записки из мира неспящих» содержит инфор-

мацию о разработке данного метода терапии, а также ряд опций для проведения углубленного терапевтического курса. Чтение данной главы необязательно, историей создания «Мнемозины» и способов ее применения интересуются лишь некоторые из наших пациентов. Другие, напротив, считают, что эта информация только отвлекает от лечебного процесса.

В конце книги вы найдете приложения.

Приложение I и Приложение II содержат необходимые для процедуры материалы и документы. В Приложении III и Приложении IV можно ознакомиться с кратким изложением содержания второй и третьей глав соответственно. Остальные материалы являются дополнением к послесловию.

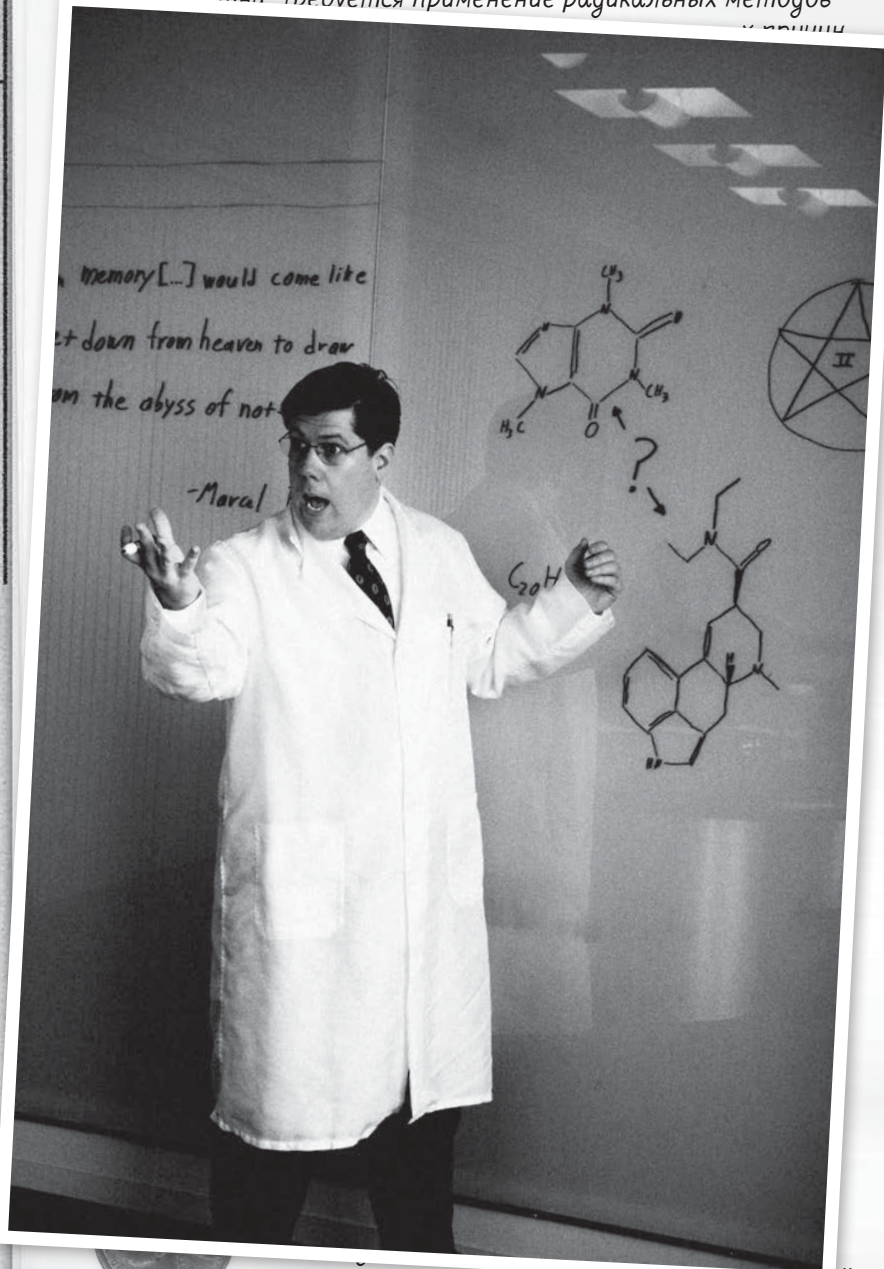
Мне было приятно видеть вас в нашем Иституте. Надеюсь, что я смог в достаточной мере подготовить вас к предстоящему путешествию в глубины вашего собственного разума. От всей души желаю вам удачи!

*Доктор Питер Томпкинс,
директор Иститута мнемонических исследований «Орфей»*



*Ключ 2С43: металлическая
крышка от бутылки со стер-
шимся от времени логотипом*

Пациент испытывает полную потерю памяти, причина которой неизвестна. Требуется применение радикальных методов лечения.



в связи с кратким эпизодом психоза в последние моменты неопределенные.

ГЛАВА ВТОРАЯ

Процедура лечения

«Я» пациента — элемент, крайне важный для всякого врача, имеющего дело с болезнями неврологическими и психологическими, ведь причины подобных недугов и личность больного часто неотделимы друг от друга.

— Доктор Оливер Сакс



Ключ 1A03: упаковка
таблеток, содержимое
раскрошено в порошок

О ЛЕЧЕНИИ

Чтобы лечение принесло оптимальные результаты, данное руководство составлено так, что не требует чтения предыдущей главы. Перед началом процедуры выберите одного из пациентов, который станет вашим Ведущим. Он будет зачитывать вслух указания остальным участникам. Перед началом процедуры все пациенты могут прочитать данную главу целиком, если захотят.

Также в приведенную ниже инструкцию входят фрагменты одной из предыдущих терапевтических сессий. Зачитывать их вслух необязательно, но они могут помочь, если у кого-то из участников возникнут вопросы. В процедуре задействованы четыре пациента, обозначенные далее как «Альфа», «Бета», «Гамма» и «Дельта». Полностью ознакомиться с записью лечебной процедуры можно в четвертой главе.

Краткую схему с последовательным описанием этапов процедуры также можно найти в Приложении III. Советы по наиболее эффективному применению приводятся в третьей главе; во второй главе будут приведены указания и рекомендации со ссылками на необходимые страницы.

ОБРАЗЕЦ

В процедуре участвуют пациенты Альфа, Бета, Гамма и Дельта. В начале процедуры пациент Альфа выбран Ведущим.

Ведущему: для вашего удобства указания помечены курсивом и обозначены специальными значками. Они показывают, когда надо зачитать текст вслух, когда следует остановиться и т. д. В тексте используются следующие значки:

► Этот значок показывает, что помещенный за ним текст надо прочитать вслух.

►► Этот значок показывает, что следующий за ним текст необходимо пропустить во время первого этапа процедуры и вернуть-ся к нему позднее в соответствии с указаниями.

◄◄ Этот значок показывает, что необходимо вернуться к предыдущему фрагменту и повторить описанные в нем шаги.

■ Этот значок показывает, что нужно отложить чтение, выполнить этап процедуры и затем продолжать.

Кроме того, в тексте присутствуют врезки, в которых можно найти ответы на вопросы о процедуре лечения. В случае необходимости просто зачитайте текст врезки.

ПЕРЕД ПУТЕШЕСТВИЕМ

► *Зачитайте следующий текст всем участникам.*

Данная процедура займет у вас приблизительно три часа. Вам понадобятся следующие материалы:

- Шпаргалка, где приводятся краткие факты о мире, в котором вы живете, и базовые правила вашего курса лечения. Ее можно найти в Приложении I.
- Анкета для каждого из участников процедуры, заполняемая в ходе лечения. Ее можно найти в Приложении II.
- Как минимум пять небольших листиков бумаги для каждого из участников. Они будут нужны на первом этапе процедуры для написания ключей к воспоминаниям.
- Непрозрачный контейнер, в который будут сложены листы с записанными на них ключами — например, шляпа, мешок из ткани, жестяная банка из-под кофе и т. п.
- Емкость с медными монетами (или другими мелкими предметами — стеклянными шариками, бусинами и т. п.). Их должно быть такое количество, чтобы на каждого пациента пришлось не меньше четырех монет.

Если по какой-либо причине у вас нет данных предметов, обратитесь к медперсоналу за помощью.

ОБРАЗЕЦ

Пациенты Альфа, Бета, Гамма и Дельта собирают все необходимое, а именно: четыре экземпляра Шпаргалки, четыре экземпляра Анкеты, двадцать листов бумаги, картонную коробку, карандаши и шестнадцать монеток.

■ *Прежде чем продолжить, убедитесь, что у вас есть все необходимое.*



Ключ 9P07: винт без гайки

ПРОЛОЖИТЕ МАРШРУТ

Для простоты и удобства в данной инструкции процедура лечения сравнивается с путешествием — представьте процесс самопознания как возвращение в родной, но забытый край, где вы не были уже много лет.

Шпаргалка, содержащая краткие факты о мире и вашей прежней жизни, станет вашим путеводителем в этом путешествии. Мы осознаем, что подобный документ необходим человеку в вашем состоянии. Обращайтесь к Шпаргалке в течение процедуры — она поможет вам и вашим коллегам не сбиться с пути.

Второй полезный документ — Анкета. Содержащиеся в ней вопросы зададут нужное направление вашему путешествию. Заполняйте Анкету, отвечая на вопросы в ходе процедуры.

Внимательно ознакомьтесь с обоими документами.

■ *Зачитайте вслух содержимое Шпаргалки и Анкеты.*

СОЗДАЙТЕ КЛЮЧИ К ВОСПОМИНАНИЯМ

► *Зачитайте следующий текст всем участникам.*

Расслабьтесь. Глубоко вдохните. Сосредоточьтесь. Отбросьте сомнения, страхи и неуверенность.

Во время процедуры необходимо сохранять спокойствие и избегать любого волнения. По возможности приглушите свет и займите максимально удобное положение. После этого попытайтесь настроиться на мысли других участников группы. Принятая доза «Мнемозины» позволит вам установить с ними ментально-когнитивную связь.

Когда препарат начнет действовать, ваш мозг сможет уловить обрывки воспоминаний. Возможно, вам покажется, что эти образы являются порождением вашего собственного сознания, однако в большинстве случаев это не так, и воспоминания принадлежат другим участникам процедуры.

Мы называем эти образы *ключами к воспоминаниям*. В них представлены люди, места, предметы, чувства и ощущения, связанные с различными событиями. Они послужат ключами, открывающими для вас двери памяти.

Примеры ключей можно найти на следующей странице.

ПРИМЕРЫ КЛЮЧЕЙ К ВОСПОМИНАНИЯМ:

Запах духов матери

Домик в горах

Гладкий камешек в виде сердца, обкатанный морем

Чувство страха от того, что заблудился ночью в лесу

Боль, которую испытываешь, наступив на что-то острое

На каждом листе бумаги запишите по одному ключу. Затем поместите их в непрозрачный контейнер: пакет, шляпу и т. п. Если вам сложно записать ключ сразу, обратитесь к разделу: «Как правильно описать ключ» в третьей главе.

ОБРАЗЕЦ

Пациенты записывают ключи к воспоминаниям и складывают их в коробку.

■ **Сделайте паузу, во время которой каждый из участников группы запишет по пять ключей и положит их в контейнер.**

РАЗДАЙТЕ МОНЕТКИ

► **Зачитайте следующий текст всем участникам.**

Каждый участник процедуры должен взять по монетке. В следующий раз, когда вы возьмете монетку (завершив первый цикл процедуры), вам нужно будет произнести фразу: **«Теперь я помню»**. Повторяйте эту фразу каждый последующий раз, когда берете монетки из емкости.

Лежащие перед вами монеты символизируют возможность вспомнить прошлое. В вашем нынешнем состоянии вы не помните самых простых вещей и основных событий своей жизни. Однако по мере прохождения лечебной процедуры вы и ваши коллеги постепенно заполните воспоминаниями даже самые глубокие провалы в памяти.

■ **Остановитесь и подождите, пока каждый пациент возьмет по монетке.**

Теперь Ведущий отдаст свою монетку одному из пациентов со словами **«Я помогу тебе вспомнить»**. Выбрать пациента можно любым способом. Этот пациент станет первым Путником. Его роль будет описана ниже.

После завершения этого шага у Ведущего не останется ни одной монеты, у одного из пациентов их будет две, а у остальных — по одной.

ОБРАЗЕЦ

Каждый из четырех пациентов берет по монетке из чаши. Пациент Альфа, исполняющий обязанности Ведущего, передает свою монетку пациенту Дельта, говоря при этом: «Я помогу тебе вспомнить». Теперь у пациента Альфа не осталось монет, у пациента Дельта их две, у Беты и Гаммы — по одной.

■ **Сделайте паузу, во время которой Ведущий отдаст свою монетку.**

ДЛЯ ЧЕГО НУЖНЫ МОНЕТЫ?

Этот вопрос возникает у многих пациентов: почему вспомнить прошлое внезапно становится легче, если держишь в руке монетку? Ответ прост: монеты символизируют часть вашей внутренней силы, а человеческий мозг очень хорошо воспринимает подобные символы и охотно реагирует на них. На ранних стадиях испытания препарата лечение не приносило результатов в 90% случаев из-за отсутствия предмета, олицетворяющего власть пациента над его памятью. После добавления визуального стимула, которым стала монетка, процент успешных случаев лечения вырос в разы.



ВЫБЕРИТЕ ПУТНИКА

► Во время первого этапа процедуры зачитайте раздел «Выберите первого Путника». В дальнейшем используйте раздел «Выберите следующего Путника».

Выберите первого Путника

► Зачитайте следующий текст всем участникам.

Теперь тот, у кого две монетки, станет Путником — так мы называем пациента, идущего по тропе собственной памяти. Другие пациенты станут его Проводниками — они помогут Путнику отыскать потерянные воспоминания. В ходе процедуры роли Путника и его Проводников будут переходить от одного

участника процедуры к другому, пока каждый не исполнит роль Путника три раза.

ОБРАЗЕЦ

У пациента Дельта две монетки; ему предстоит стать первым Путником.

▶ Пропустите раздел ниже («Выберите следующего Путника») и переходите к разделу «Соберитесь в дорогу».

Выберите следующего Путника

▶ Зачитайте следующий текст всем участникам.

Сейчас вам предстоит выбрать следующего Путника. Им должен стать тот, у кого будет достаточно монеток для завершения предстоящего этапа процедуры: две для первого, три для второго и четыре — для третьего. Количество необходимых монет также указано в Анкете.

Если за столом находятся несколько пациентов с необходимым количеством монет, то Путником становится тот, в чьей Анкете меньше всего отвеченных вопросов. Если и таких пациентов несколько, то Путником становится обладатель наибольшего числа монет. Если такой пациент снова не один, то группа может выбрать Путника любым удобным ей способом.

ОБРАЗЕЦ

Пациент Дельта исполнил роль Путника. У Альфы и Гаммы — по одной монетке, а у Беты — две. Он будет следующим Путником.

После того, как роль Путника исполнил пациент Бета, у него и пациента Гамма — по одной монетке, а у пациентов Альфа и Дельта — по две. Пациент Дельта уже завершил один этап процедуры; для следующего этапа у него недостаточно монеток, поэтому роль Путника переходит к пациенту Альфа.

■ Сделайте паузу и подождите, пока не будет выбран новый Путник.

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ МОНЕТОК НЕ ХВАТАЕТ НИ У КОГО?

Это возможно, только если как минимум один из пациентов прошел Путь полностью. Тогда тот из завершивших процедуру участников, у которого осталось больше всего монет, отдает одну пациенту,

которому необходимо наименьшее их количество для продолжения процедуры, со словами «Я помогу тебе вспомнить». Повторяйте этот шаг до тех пор, пока у одного из пациентов не наберется достаточное количество монеток. Путнику следует запомнить или пометить, сколько монет отдал ему каждый из Проводников (эта информация понадобится, когда Проводники начнут задавать Путнику вопросы).

►► Если пациент принимает роль Путника во второй или третий раз, прочтите вслух следующий текст. В противном случае переходите к разделу «Соберитесь в дорогу».

Прочитайте вслух те вопросы в Анкете, на которые вы ответили, и ваши ответы на них. Также зачитайте последний неотвеченный вопрос. Это поможет вашим Проводникам не забыть о том, что вам уже известно, и о том, что вам только предстоит узнать.

■ Сделайте паузу, во время которой Путник напомним Проводникам о предыдущих этапах своего путешествия.

МЫ ЗНАКОМЫ?

В ходе процедуры вы можете обнаружить, что ваши воспоминания каким-то образом связаны с воспоминаниями других участников группы. Вы можете узнать об этом, когда Проводники будут задавать вам наводящие вопросы, когда вы будете отвечать на них или когда будете рассказывать о своих воспоминаниях. Это нередкое, но вовсе не обязательное явление. Не пытайтесь найти связи там, где их не было, но и не пытайтесь отрицать те, которые существовали на самом деле.

СОБЕРИТЕСЬ В ДОРОГУ

► Зачитайте данный текст, обращаясь к Путнику.

Чтобы начать путешествие по долине памяти, достаньте наугад ключ из контейнера. Этот ключ связан с событием, которое вам предстоит вспомнить. Прочитайте ключ вслух и покажите Проводникам. Звук вашего голоса и начертанные на бумаге слова помогут им сосредоточиться.



■ *Сделайте паузу, во время которой Путник выполнит указанные действия.*

На данном этапе когнитивная связь между Путником и его Проводниками значительно сильнее, чем в самом начале процедуры. Они воспринимают воспоминания Путника достаточно четко, но им не хватает важных деталей. Поэтому они должны задать Путнику по одному вопросу. На каждый наводящий вопрос Путник должен ответить «Да, и...», дополнив свой ответ пропущенной деталью.

Наводящие вопросы помогают восстановить контекст, в котором существует ключ к воспоминаниям, являются отправной точкой для путешествия и помогают Путнику понять, куда он направляется и что может ожидать его впереди.

После этого Ведущий задаст Путнику дополнительный наводящий вопрос. В дальнейшем, когда роль Путника примет следующий участник, те Проводники, которые отдали ему монетки на стадии выбора Путника, смогут задать ему дополнительные наводящие вопросы.

Путник сам выбирает, в каком порядке Проводники будут задавать ему вопросы.

КАК ПРАВИЛЬНО ЗАДАТЬ НАВОДЯЩИЙ ВОПРОС?

Если вам сложно придумать наводящий вопрос или вам не совсем понятно, для чего они нужны и как на них отвечать, обратитесь к соответствующему разделу в третьей главе. Дополнительный пример того, как работают наводящие вопросы, можно также найти в четвертой главе.

ОБРАЗЕЦ

Пациент Дельта достает наугад из коробки листок с записанным на нем ключом к воспоминаниям. Он зачитывает его вслух: «Пятна крови на белом ковре». До этого Ведущий (пациент Альфа) отдал ему свою монетку, и он сможет задать дополнительный наводящий вопрос.

[Пациент Дельта указывает на пациента Гамма.]

Гамма: Пятна были от крови животного?

Дельта: Да, и это были бифштексы, которые я уронил на ковер.

[Пациент Дельта указывает на пациента Бета.]

Бета: Кто-нибудь был с тобой в одной комнате?

Дельта: Да, и это была моя жена. Когда я уронил бифштексы, она засмеялась — так сильно, что ей даже пришлось присесть.

[Пациент Дельта указывает на пациента Альфа.]

Альфа: Вы поженились недавно?

Дельта: Да, наш медовый месяц еще не успел закончиться.

[Пациент Дельта снова указывает на пациента Альфа.]

Альфа: В тот вечер вы сильно проголодались?

Бета: Да, и такое случилось не в первый раз.

■ **Сделайте паузу, во время которой Путник ответит на заданные ему наводящие вопросы.**

НАЧНИТЕ ПУТЬ

Сделайте первый шаг

Ключ 8E47: небольшой
камешек, прохладный
и гладкий на ощупь



► **Зачитайте следующий текст, обращаясь к Путнику.**

Теперь, после того, как вы ответили на вопросы, обдумайте то, что вам уже известно. Ключи к воспоминаниям и наводящие вопросы задают направление вашему путешествию и описывают предшествующие явления и события, свою реакцию на которые вам предстоит вспомнить. Например, если один из Проводников спрашивает «Твоя собака умерла?», то вам нужно вспомнить то, что случилось вскоре после смерти собаки.

Чтобы вам проще было отправиться в путь, начните с небольшого вступления, в которое войдут ваши ответы на наводящие вопросы, связанные воедино. Нередко связь между ответами на разные вопросы кажется очевидной, но возможны и неожиданные повороты. В то же время помните, что, несмотря на всю свою важность, вступление не является путешествием — не стоит тратить на него слишком много времени.

Теперь закройте глаза. Забудьте на время о том, где вы сейчас находитесь. Если вам будет удобнее, вы можете прилечь — на кушетке, диване или на полу. Забудьте о других пациентах и мысленно перенеситесь к самому началу эпизода, который хотите вспомнить. Когда вы будете готовы, скажите **«Я помню, как...»** или просто **«Я помню...»** и начинайте рассказ. Представьте, что вы рассказываете о случившемся своим детям или старым друзьям, которых повстречали после долгих лет разлуки.

ОБРАЗЕЦ

***Пациент Дельта:** Я помню один день — вскоре после свадьбы. Мы с женой учились и работали одновременно, и денег у нас почти не было. Мы жили в дешевой квартирке неподалеку от нашего университета. Мы были женаты почти месяц, и я решил чем-нибудь ее порадовать. До зарплаты оставалось еще два дня, но на последние деньги я купил пару бифштексов. Когда я пришел домой, жена уже вернулась с работы — я не ждал, что она придет так рано. От удивления я уронил оба бифштекса на пол. Она хохотала так сильно, что мне показалось, будто она вот-вот потеряет сознание от смеха.*

■ **Сделайте паузу, пока Путник не закончит вступление.**

КАК ОТВЕЧАТЬ НА НАВОДЯЩИЕ ВОПРОСЫ?

Хотя в большинстве случаев Путник не помнит своих поступков, начало пути является исключением из общего правила. На этом этапе Проводники помогли Путнику сосредоточиться, а воспоминание, с которого он начинает, пока еще напрямую не связано с его травмой, поэтому он может восстановить фрагмент прошлого без посторонней помощи, опираясь на сведения, содержащиеся в ответах на наводящие вопросы.

Опишите свое путешествие

► **Зачитайте этот текст, обращаясь к Путнику.**

Теперь вы полностью готовы приступить к самой сути процедуры лечения — процессу восстановления воспоминаний. Он включает в себя несколько этапов, состоящих из ваших рассказов о происшедшем и помощи ваших Проводников.

Вы многое вспомните во время рассказа: слова и поступки окружающих, ваши чувства, желания и мысли. Расскажите своим Проводникам обо всем, что получится вспомнить.

Однако есть кое-что, чего вы вспомнить не сможете: это ваши собственные слова и поступки, которые в итоге спровоцировали возникновение амнезии. Это происходит потому, что психологический барьер защищает вас от воспоминаний, которые мозг считает слишком травмирующими. В определенные моменты вы наткнетесь на пробелы в памяти, которые не сможете заполнить самостоятельно.

Вспомнить ваши действия и принять ответственность за последствия — ваш единственный способ вновь обрести память. И в этом вам помогут другие участники группы — ваши Проводники. Каждый раз, когда вам нужно будет вспомнить ваши ключевые слова или поступки, вы сможете обратиться к Проводникам за помощью, предложив монетку в обмен на ответ. Получив помощь, продолжите свой рассказ — до тех пор, пока не достигнете момента, когда вам снова нужно будет вспомнить свои действия. Ваш рассказ завершится тогда, когда у вас закончатся монетки.

Конечно, некоторые свои поступки вы сможете вспомнить и самостоятельно — скажем, как вы расплачиваетесь в ресторане или благодарите прохожего, придержавшего для вас дверь в метро. Вы помните эти действия именно потому, что они не повлекли за собой никаких последствий.

Если вы начнете рассказывать о более важных своих поступках, Проводники зададут вам вопрос: **«Ты уверен, что все было именно так?»** Не забывайте: они видят ваши действия лучше, чем вы сами. Ваш мозг позволяет вам вспомнить только последствия ваших поступков, но не сами поступки! Поэтому, как только Проводники заметят, что вы описываете собственные действия — остановитесь и обратитесь к ним за помощью.

Теперь продолжите свой рассказ с того момента, на котором вы закончили вступление, и остановитесь, когда вам надо будет вспомнить свои наиболее важные слова и ключевые поступки.

■ *Сделайте паузу, во время которой Путник начнет свой рассказ, и подождите, пока он не обратится за помощью.*

В КАКОМ ПОРЯДКЕ ВОССТАНАВЛИВАЮТСЯ ВОСПОМИНАНИЯ?

Чаще всего воспоминания восстанавливаются в хронологическом порядке. Но так происходит не всегда — иногда пациенты обнаруживают, что событие, о котором они вспомнили сначала, на самом деле произошло позднее. Однако практически во всех случаях последним восстанавливается воспоминание, непосредственно предшествующее психологической травме.

Обратитесь за помощью

► *Зачитайте этот текст, обращаясь к Путнику.*

Теперь, когда вам нужно вспомнить ваши действия, возьмите монету и сожмите ее в кулаке. Протянув руку вперед, обратитесь к одному из Проводников со словами: **«Что я сказал или сделал тогда?»**

Всегда используйте именно эту фразу, однако в тех случаях, когда совершенно очевидно, что вы могли говорить, но не могли действовать, задавайте вопрос: **«Что я сказал тогда?»** И наоборот, если понятно, что речь пойдет о поступке, спрашивайте: **«Что я тогда сделал?»**

Проводники, сосредоточившись на ваших воспоминаниях, постараются ответить на вопрос в одном-двух предложениях. «Мнемозина» позволяет им заглянуть в ваши воспоминания и преодолеть вашу травму. Однако даже им нелегко будет увидеть скрытые глубины вашей памяти. Ваши детские и юношеские мечты, воспоминания о других событиях и происшествиях, образы из фильмов и книг могут помешать им. Поэтому, в качестве дополнительной гарантии, после того, как первый Проводник ответит на ваш вопрос, обратитесь к следующему со словами: **«А может, вместо этого я...»** и выслушайте его ответ.

Один из прозвучавших ответов верен, и вам предстоит решить, какой именно. Иногда ответы ваших Проводников будут схожи между собой, иногда – радикально отличаться друг от друга. Но подлинность одного из ответов вы сможете распознать сразу, и неважно, насколько приятно вам будет его услышать.

Когда вы определили правильный ответ, скажите: **«Да, теперь я помню»** и повторите содержание правильного ответа слово в слово. Отдайте монетку Проводнику, предложившему этот ответ. После этого вы почувствуете, что можете продолжить свой путь и способны описать последствия своих действий.

Иногда вам может быть трудно выбрать и принять какой-либо из предложенных ответов. В этом нет ничего удивительного: ваш собственный разум особенно активно сопротивляется восстановлению некоторых воспоминаний. Психологи называют такой процесс «подсознательным саботажем». Чтобы бороться с этим явлением, повторите ответ Проводника слово в слово и убедитесь, что ваш последующий рассказ не противоречит его содержанию.

ОБРАЗЕЦ

Дельта: ...так что мы сидели на полу нашей съемной квартирки, дождались крекеры и смотрели на пятно на ковре. **Что я сказал или сделал тогда?**

Бета: Ты сказал: «А теперь еще, наверное, хозяин заставит нас купить новый ковер, чтобы нам уж точно не было скучно».

Дельта: А может, вместо этого я...

Гамма: Ты улыбнулся жене, взял ее за руку и сказал: «Ну да, ковер мы испачкали, и вместо бифштексов у нас крекеры, но мы ведь все равно сможем сделать этот вечер особенным, да?»

[Пациент Дельта замолкает, обдумывая оба варианта.]

Да, теперь я помню. Я сказал: «А теперь еще, наверное, хозяин заставит нас купить новый ковер, чтобы нам уж точно не было скучно».

[Пациент Дельта передает монетку Бете и продолжает.]

Она снова засмеялась, слегка трясла кудрявыми рыжими волосами. Ей нравилось смеяться. Наверное, потому-то она меня и не бросила...

■ **Сделайте паузу, во время которой Путник обратится за помощью к одному из Проводников и выберет один из ответов.**

◀ **Если у Путника еще остались монетки, повторите шаг «Опишите свое путешествие». Пусть Путник продолжит рассказ. Если монеток у него нет, переходите к шагу «Сделайте остановку».**

МОЖЕТ ЛИ ПУТНИК ДОПОЛНИТЬ СЛОВА ПРОВОДНИКА?

В момент, когда вы повторяете слова Проводника, ваше сознание слегка расширяется. Возможно, вы вспомните какие-то детали описываемого решения, пока туман, застилающий ваш разум, снова не сгустится. Трудно сказать, какая именно информация вам откроется и в каком количестве, но это всегда даст дополнительный контекст словам Проводника, не противореча им. В отличие от вас, Проводник четко видит весь забытый эпизод, и вам необходимо принять его слова, даже если они причиняют боль или смущают вас. Если Проводник сочтет, что вы добавляете ложные детали, он может спросить: **«Ты уверен?»**

Сделайте остановку

► *Зачитайте следующий текст, обращаясь к Путнику.*

После того, как вы отдали последнюю монетку, завершите свой рассказ. Не пытайтесь добавить в него дополнительные действия или рассказать о других событиях — просто постарайтесь связать все упомянутое вами и вашими Проводниками воедино и при необходимости добавить какие-либо объяснения. Закончите словами: **«Вот что я помню»**.

После этого заполните соответствующий раздел в Анкете. Там, где написано **«Когда я думаю о...»**, запишите взятый вами ключ к воспоминаниям, а после слов «я вспоминаю» кратко опишите событие, о котором вы только что рассказывали. После этого ответьте на вопрос Анкеты.

ОБРАЗЕЦ

Дельта: *Да, теперь я помню. Я аккуратно взял крекер в зубы и наклонился к ней.*

[Пациент Дельта отдает монетку пациенту Бета.]

*Она откусила свободную половинку крекера и поцеловала меня. На губах у нее было арахисовое масло. И тогда я понял, что даже если у нас не будет ни гроша за душой, все будет хорошо, пока мы сможем улыбаться друг другу и смеяться вместе... **Вот что я помню.***

[Пациент Дельта пишет в Анкете: «Когда я думаю о пятнах крови на белом ковре, я вспоминаю тот вечер, когда мы с женой ужинали в темноте». На вопрос он отвечает так: «Я понял, что пока мы можем смеяться вместе, все будет хорошо».]

МОГУ ЛИ Я НАПИСАТЬ ТО, О ЧЕМ НЕ ГОВОРИЛОСЬ ПРЯМО?

Безусловно. К примеру, представьте, что вы только что закончили рассказывать забавную историю о себе и своей девушке, ключом к которой был «порезанный на кусочки сладкий перец», и внезапно осознали, что именно из-за описанных событий приняли решение предложить ей руку и сердце, что впоследствии и сделали. В Анкете вы пишете: «Когда я думаю о порезанном на кусочки сладком перце, я вспоминаю тот вечер, когда Саре пришлось вызвать мне скорую помощь». В ответе на вопрос вы пишете: «Именно тогда я впервые понял, что хочу предложить ей выйти за меня замуж».

■ *Сделайте паузу, чтобы Путник мог завершить свой рассказ и заполнить Анкету.*

ПЕРЕДАЙТЕ РОЛЬ ПУТНИКА

► *Зачитайте этот текст Путнику.*

Пришла пора сделать остановку. Глубоко вдохните и возьмите из чаши монетку, произнеся при этом: **«Теперь я помню»**. Сейчас роль Путника перейдет к следующему пациенту.

◄◄ *Если это третье воспоминание Путника, переходите к следующему разделу – «Завершите путешествие». В противном случае вернитесь к разделу «Выберите Путника».*

Завершите путешествие

► *Зачитайте этот текст Путнику.*

Шаг за шагом вы погрузились в глубины собственных воспоминаний — и теперь вы знаете, кто вы или, возможно, кем вы были в прошлом. Ваша Анкета целиком заполнена. Ваш путь окончен. Вы по-прежнему можете исполнять роль Проводника, и монетки, которые дадут вам другие Путники, останутся у вас. Вы можете использовать их для того, чтобы помочь тем, у кого не хватает монеток, чтобы стать Путником (см. врезку «Что делать, если монеток не хватает ни у кого?»).

◄◄ *Если все пациенты ответили на вопросы Анкеты и завершили свой путь, переходите к следующему разделу – «Сделайте выбор». В противном случае вернитесь к разделу «Выберите Путника».*

СДЕЛАЙТЕ ВЫБОР

► *Зачитайте этот текст всем участникам.*

Процедура лечения почти завершена. В ваших Анкетах без ответа остался только один вопрос: хотите ли вы сохранить вновь обретенные воспоминания? Мы надеемся, что, встретив лицом к лицу собственные поступки и их последствия, вы смо-

жете принять свое прошлое и вернуться к относительно нормальной жизни.

Однако обстоятельства, спровоцировавшие амнезию, могут оказаться настолько травмирующими, что вы решите навсегда предать прошлое забвению. Мы не одобряем этот вариант, но уважаем ваш выбор. В конечном итоге решение можете принять вы и только вы.

Ответив на последний вопрос Анкеты, кратко объясните, что повлияло на ваше решение.

■ *Сделайте паузу, во время которой все пациенты сделают свой выбор и объяснят его причину.*

Пациенты, принявшие решение забыть свое прошлое, должны положить свои монетки обратно в общую чашу. Те, кто хотят сохранить воспоминания, оставляют монетки у себя.

■ *Сделайте паузу, во время которой пациенты, решившие забыть свое прошлое, вернут монетки на место.*

Поздравляем, ваше лечение завершено! Те, кто захотел сохранить память о прошлом, вскоре покинут наш Иститут, унося с собой восстановленные воспоминания. Память пациентов, принявших другое решение, будет избавлена от любых следов пребывания в нашем Иституте.

Мы надеемся на то, что ваше лечение прошло успешно.

► *Зачитайте этот текст тем, кто решил сохранить воспоминания.*

А сейчас, пожалуйста, возьмитесь за руки и хором произнесите фразу **«Теперь я не забуду»**. Она послужит сигналом к окончанию процедуры – как для вас, так и для находящихся снаружи сотрудников Иститута. Если у вас возникнут какие-либо вопросы, обратитесь к персоналу за помощью.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

Наиболее эффективные методики лечения

Если бы наш мозг был прост и понятен, мы сами были бы устроены настолько просто, что не смогли бы его понять.

— Доктор Лайелл Уотсон



Список дел на сегодня:

- Изучить результаты исследований «Мнемозины».
- Написать конспект о новых техниках лечения.
- Забрать вещи из химчистки.
- ...и еще что-то. Черт, забыл.

СОВЕТЫ ПУТНИКУ И ПРОВОДНИКАМ

Некоторые элементы лечения могут вызвать у вас затруднения и замедлить процедуру. Данная глава содержит рекомендации как для Путника, так и для Проводников и дополняет содержание предыдущей главы, описывающей основные этапы лечения.

ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Не отклоняйтесь от темы

Неважно, исполняете ли вы роль Путника или Проводника – не забывайте о вытянутом ключе воспоминаний и соответствующем вопросе Анкеты. Старайтесь, чтобы все элементы воспоминания были связаны с ними. Получаться это будет не всегда, но если сосредоточиться на вопросе из Анкеты и ключе к воспоминаниям, то вам куда проще будет понять, как фрагменты прошлого сходятся воедино.

Рассмотрим следующий пример.

ОБРАЗЕЦ

[Пациент Альфа вытаскивает ключ «Тихий-тихий стук сердца, который слышишь, когда кладешь голову на подушку». Через некоторое время он выбирает пациента Бета для того, чтобы тот задал ему первый наводящий вопрос.]

Бета: Тебя разбудил стук собственного сердца?

Альфа: Да, а ведь мне завтра надо было рано вставать.

[Пациент Альфа поворачивается к пациенту Гамма.]

Гамма: Тебе надо было идти на собеседование?

Альфа: Да, и мне нельзя было его провалить, потому что с предыдущей работы я уже ушел.

[Пациент Альфа поворачивается к пациенту Дельта.]

Дельта: Ты опять был весь в долгах?

Альфа: Да, и кредиторы послали ко мне пару громил, чтобы напомнить о долге. Меня избили до полусмерти.

Азартные игры — моя слабость. На что я только не ставил деньги!

Помню, я все время рисковал, пытаюсь поймать удачу. А если проигрывал, то ставил снова, надеясь отыграться. Когда тебе позарез нужны деньги, можно столько глупостей натворить...

Стены в больнице были белыми. Сама больница — старой, и на стене в моей палате рядом со всякой медицинской аппаратурой висела картина с Иисусом — из тех, на которых у него глаза такие спокойные и печальные. Иногда вместе с ним еще рисуют ягненка. Он смотрел на меня и как будто спрашивал: «Зачем ты меня отвергаешь?»

В данном случае пациент Альфа отвечает на все вопросы, но напрямую не связывает ответы с ключом к воспоминаниям. Он пренебрегает раскрытием этой связи для того, чтобы рассказать о том, что кажется ему важным. Старайтесь избегать подобного подхода. Не торопитесь и стройте свои воспоминания на уже имеющемся фундаменте. Помните о вопросе в Анкете и ключе в ходе всего рассказа.

Расслабьтесь

Стресс отрицательно сказывается на действии «Мнемозины». Нередко бывает так, что, подыскивая нужное слово или стараясь составить красивую фразу, мы не замечаем, как наше сознание начинает создавать ложные воспоминания. Чаще всего наилучшая стратегия — доверять своим инстинктам. Если вам тяжело подобрать слова, просто скажите первое, что приходит в голову. Несмотря на все трудности, постарайтесь не нервничать и расслабиться.

КАК ПРАВИЛЬНО ОПИСАТЬ КЛЮЧ

Ключи к воспоминаниям — это люди, места, предметы, чувства и ощущения, память о которых тесно связана с тем или иным событием. К примеру, для одной из наших пациенток запах сигарного дыма был связан с воспоминаниями о том, как ее отец — адвокат по профессии — приглашал коллег в гости к ним домой. Таким образом, «запах сигарного дыма» стал для нее ключом к воспоминаниям об отце. Другой пациент смог уловить этот образ и записал его. Образцы возможных ключей можно найти в пятой главе, в разделе «Образцы ключей к воспоминаниям».

Когда вы готовитесь записывать ключи, помните о следующем.

Сообщайте о деталях

Детали являются важной частью эффективно работающих ключей — они пробуждают воспоминания лучше, чем общие определения и слова. Так, одна из пациенток в ходе установления когнитивной связи увидела образ лодки. Зная о том, какое значение имеют детали, она, сконцентрировавшись, установила, что это была не просто лодка, а яхта. «Яхта» ключ уже более полезный, чем «лодка». Также она смогла уловить часть образа, не являвшуюся визуальной — а именно то, что яхта принадлежала отцу одного из пациентов, и записала следующий ключ: «Яхта моего отца».

Сосредоточьтесь на ощущениях

Во многих случаях ключ к воспоминаниям работает эффективнее, если он связан с ощущениями или эмоциями. Он вызывает более сильную реакцию, чем абстрактный образ.

Так, один из пациентов увидел образ родителей другого участника группы, танцевавших вместе. Сам по себе этот образ достаточно сильный и уже способен вызвать воспоминания. Однако пытаюсь понять, какие чувства вызывает этот образ, пациент, сосредоточившись, услышал скрип паркета. Ключ «скрип паркета под ногами моих танцующих родителей» способен вызвать более четкое воспоминание, чем ключ, лишенный связи с чувствами и ощущениями.

Будьте кратки

Хороший ключ к воспоминаниям не должен быть слишком длинным. Старайтесь уложиться в десять слов, тщательно выбирая каждое. Ключ к воспоминаниям по самой своей природе является неполным образом — это не конкретное воспоминание, а лишь способ пробудить его у Путника.

Не переусердствуйте

Способы, указанные выше, помогут вам написать эффективно работающий ключ. Но если у вас вдруг не получается его создать — не пытайтесь сделать это через силу.

Если все, что вы видите, — просто «лодка» или «мои танцующие родители», то напишите о них, а контекст данных воспоминаний восстановит Путник и Проводники, задающие ему наводящие вопросы.

Если вы видите детали образа, то запишите их, но не пытайтесь придумать то, чего нет.

«Эй, это лекарство работает!»

Предыдущие группы пациентов обнаружили, что каждый последующий ключ к воспоминаниям часто имеет прямую связь с уже восстановленными в памяти пациента событиями. Такие эпизоды прекрасно демонстрируют действие и возможности «Мнемозины». Ученые нашего института, наблюдающие за ходом процедуры, встречают их восклицанием: «Эй, это лекарство работает!»

КАК ЗАДАТЬ НАВОДЯЩИЙ ВОПРОС

Главная задача Проводника — помочь Путнику вытащить детали прошлого из своего подсознания. Несмотря на то, что «Мнемозина» позволит вам в общих чертах уловить чужие воспоминания, задать хороший наводящий вопрос, способный определить направление дальнейшего путешествия, иногда бывает непросто.

Сосредоточьтесь на главном

Ваш вопрос должен направить Путника к тем важным событиям, которые вы помогаете ему вспомнить. Старайтесь ставить вопрос так, чтобы ответ на него стал началом путешествия, главная цель которого — осознание собственных решений и поступков.

Так, один из Проводников, увидев ключ, в котором упоминался запах дыма, задал следующий вопрос: «Это ты зажег свечи, из-за которых начался пожар?» Такие вопросы сразу дают понять, что Путнику предстоит столкнуться с последствиями своих действий.

Стройте вопросы на предыдущих воспоминаниях

Когда вы помогаете Путнику на втором и третьем этапах путешествия, задавайте вопросы, основываясь на элементах уже восстановленных воспоминаний. Неразрешенные вопросы и конфликты, затронутые в предыдущих циклах, нередко играют важную роль при дальнейшей реконструкции прошлого.

Во время одной из сессий Проводник, вспомнив, что жена Путника играла ключевую роль в предыдущем воспоминании, осознал, что она также фигурирует и в этом.

Проводник задал связанный с нею вопрос, который оказался очень полезен. Всегда используйте уже имеющиеся у вас знания при составлении вопроса!

Задавайте очевидные вопросы

Нередко самые очевидные вопросы оказываются наиболее действенными. Не отбрасывайте вопрос только потому, что вам кажется, будто ответ на него всем сразу ясен. Всегда есть какая-то деталь, которая ускользает от вас, и которую, отвечая на ваш вопрос, вспомнит Путник.

Например, на одной из сессий Путник вытянул ключ к воспоминаниям «собака», после чего один из Проводников спросил его: «Это была твоя собака?» — «Да, — ответил Путник, — и я играл с ней в парке». Таким образом, он дополнил начало воспоминания деталью, неизвестной Проводнику ранее.

Кроме того, вы можете задавать вопросы, основываясь на уже полученных ответах Путника, дополняя имеющуюся картину. Так, следующий Проводник в примере выше задал вопрос: «Любил ли ты свою собаку?»

Будьте кратки

Для наибольшей эффективности наводящий вопрос должен быть кратким. Старайтесь составлять вопросы такой длины, чтобы Путнику было легко воспринимать их на слух.

В КАКОМ ВРЕМЕНИ ЗАДАВАТЬ ВОПРОС?

Ранее некоторые пациенты выражали сомнения относительно того, в каком грамматическом времени следует задавать наводящие вопросы. Как правило, мы рекомендуем использовать прошлое время (скажем, «Ты пошел в больницу навестить маму?»), так как в ходе лечения мы говорим об уже прошедших событиях.

Так, если воспоминание Путника начинается с «цветов для мамы», то вопрос: «Ты подарил ей цветы?» звучит логичнее, чем «Ты даришь ей цветы?», так как вы собираетесь говорить о событиях, уже совершившихся в прошлом. Такие незначительные, на первый взгляд, мелочи могут оказать позитивное влияние на ход процедуры. Однако не следует придавать им слишком много значения.

Кроме того, когда Путник обращается за помощью к Проводникам и спрашивает о своих действиях, бывает полезно описывать их не от второго лица («Ты помнишь, как...»), а от первого («Я помню, как...»). В ряде случаев это помогает Путнику принять свой собственный поступок и его последствия. Ряд групп нашел данную рекомендацию полезной, но если вас она только запутает, не следуйте ей и поступайте так, как вам будет удобнее.



КАК ОТВЕЧАТЬ НА НАВОДЯЩИЕ ВОПРОСЫ

Может показаться, что отвечать на наводящие вопросы Проводников легко, ведь ответ всегда начинается со слова «Да». Но нельзя забывать, что своим ответом вам нужно не только подтвердить сказанное Проводником, но и добавить детали, которые помогут группе узнать о вас и событиях, произошедших с вами, что-то новое. Дополнительные примеры ответов можно найти в Приложении IV.

Всегда добавляйте что-то новое

В ходе наблюдений за пациентами мы отметили, что вносимые ими новые сведения, как правило, делятся на три группы: факты, эмоции и контекст. Понимание различий между данными типами информации делает совместную работу Проводников и Путника более эффективной.

Новые факты

Чаще всего ответ Путника вносит в повествование новые сведения и факты. «Это был твой день рождения?» — «Да, и мне только что исполнилось шесть лет».

Новые эмоции

Такой ответ отличается от предыдущего тем, что сообщает новую информацию о самом говорящем, его личности и внутреннем состоянии. На вопрос: «Это был твой день рождения?» такой ответ прозвучит как: «Да, и я очень радовался, что мне уже не пять лет».

Новый контекст

Этот тип ответа вносит новую информацию, непосредственно связанную с ситуативным контекстом произошедшего события. Он не просто сообщает неизвестные ранее факты, но указывает, в каком направлении воспоминание будет идти дальше.

На вопрос: «Это был твой день рождения?» такой ответ может звучать как: «Да, и в этот день я впервые встретил своего настоящего отца».

Свяжите свой ответ с тем, что уже знаете

Отвечая на наводящий вопрос, подумайте о том, как именно он соотносится с теми воспоминаниями, которые вы уже восстановили. Возможно, ваши Проводники помогли вам осознать эту связь, но, если они этого не сделали, вам стоит попробовать

обнаружить ее самостоятельно. Если вы заметите, что какие-то предметы или люди снова и снова появляются в ваших воспоминаниях, скажите об этом.

Отвечайте четко и просто

Неважно, о чем будет ваш ответ — не растягивайте его больше, чем на одно предложение, состоящее приблизительно из десяти-двенадцати слов. Не старайтесь что-либо усложнить, и, если ответ на вопрос очевиден, не стоит его перегружать.

Помните: ваши ответы — это еще не само воспоминание, а только вступление к нему. Даже самые простые фразы могут передать Проводникам всю нужную информацию и помочь им подобрать для вас следующий вопрос.

КАК ЛУЧШЕ ВСЕГО ПОМОЧЬ ПУТНИКУ

На Проводников возложена большая ответственность — им предстоит помочь другим пациентам вспомнить то, что самостоятельно они вспомнить не могут. Старайтесь не забывать об этом! Чтобы вы могли лучше исполнить обязанности Проводника, воспользуйтесь следующими рекомендациями.

Не отвлекайте внимание от Путника

Путник может многое сказать о том, что предшествовало его действиям, вызвало их или последовало за ними, но самих действий он вспомнить не может. Поэтому, когда Путник обращается к вам с вопросом, расскажите о том, что он сказал или сделал. Он не спрашивает вас «Что произошло?» или «Что сделали окружающие?», он знает ответы на эти вопросы, а ваша задача — сообщить ему о том, чего он не знает: о его собственных словах и поступках.

Старайтесь строить описания так, чтобы Путник принял активное участие в событиях. Например, в ходе процедуры один из Проводников узнал, что Путник находился за рулем упавшей со скалы машины. Сначала он хотел сказать «Машина съехала со скалы», но этот вариант не отвечал на вопрос Путника, а конструкция предложения только помогала ему избежать ответственности за свои действия. Поэтому Проводник выбрал следующий вариант: «Ты вывернул руль и направил машину в сторону обрыва».

Сообщайте о действиях

Мысли и решения, безусловно, важны, но куда важнее слова и поступки, ими вызванные. Так, на одной из сессий Проводник, заглянув в воспоминания Путника, узнал, что тот сделал предложение своей девушке. Отвечая на вопрос, Проводник мог бы сказать: «Ты решил сделать предложение своей девушке», но выбрал другой вариант: «Ты сделал предложение своей девушке». Старайтесь, чтобы ответ был кратким и описывал конкретное действие.

Давайте точные описания

Помните, точность очень важна. Найдите в памяти Путника необходимые детали. Скажем, при описании действий Путника Проводник мог бы просто сказать: «Ты поцеловала мужа». Но вместо этого он решил сосредоточиться на воспоминании и заметил, каким страстным был поцелуй. Его описание: «Ты поцеловала мужа так, как не целовала уже много лет» помогло Путнику точнее восстановить воспоминание.

Доверьтесь своей интуиции

Проводник обязан помочь Путнику тогда, когда тот обращается к нему за помощью. Вы не можете не ответить на его вопрос, но может случиться так, что вы почувствуете себя неготовым к ответу. Если вы не знаете, что сказать, закройте глаза и сделайте глубокий вдох, а затем озвучьте первый вариант, который придет вам в голову, каким бы неуместным он ни казался. «Мнемозина» позволяет заглянуть в глубины чужого бессознательного, но иногда, чтобы различить в нем узнаваемые образы, приходится сперва установить связь с собственным подсознанием.

Дополняйте чужие варианты

Если вы отвечаете на вопрос Путника вторым или третьим, то может случиться так, что другой Проводник первым озвучит увиденное вами. В этом случае вы можете просто повторить его слова, подтвердив, что ему удалось верно определить действие Путника. Однако мы советуем присмотреться к увиденному, чтобы дополнить уже сказанное новыми деталями.

К примеру, первый Проводник сообщает: «Ты сняла кольцо с пальца». Другой, сосредоточившись на воспоминании, дополняет его: «Ты сняла кольцо с пальца и выбросила его за борт».

Также вы можете воспользоваться рекомендациями из раздела «Как правильно ответить на наводящий вопрос».

ОТПРАВЛЯЯСЬ В ПУТЬ

Ваше путешествие представляет собой рассказ, в создании которого вам помогают Проводники. Вот несколько советов для того, чтобы этот рассказ получился максимально информативным и точным.

Будьте внимательны

Постарайтесь ни о чем не забыть. В ходе путешествия и особенно перед тем, как вы обратитесь к Проводникам за помощью, попытайтесь как можно точнее описать то, что вы помните. Расскажите о месте, где разворачиваются события, о том, что чувствовали вы и другие его участники, и так далее — так Проводникам будет проще вам помочь.

Помните — пока вы не можете осознать только свои ключевые поступки и наиболее важные слова, но вы отлично помните собственные чувства, мысли и ощущения. Расскажите о них своим Проводникам.

Не торопитесь

Некоторые воспоминания состоят из описания одного фрагмента. Другие, напротив, описывают события, произошедшие в разное время и в разных местах. Рассказывая о них, вы можете осознать, что не помните, что именно произошло в промежутках между описываемыми эпизодами. Это одна из странных особенностей человеческой памяти.

Не волнуйтесь, если не можете понять, что произошло между уже известными вам фрагментами. Помните: события в этих лакунах могут следовать за событиями, о которых вы рассказываете, но не быть напрямую с ними связанными.

Когда вы чувствуете, что застряли на описании подобного промежуточного эпизода, постарайтесь расслабиться, глубоко вздохнуть и понять, куда ведут вас ваши воспоминания. Затем опишите то, что вспомнили, объяснив Проводникам, как это событие соотносится с описанными ранее.

Общая логика событий внутри одного воспоминания важнее скрупулезной точности.

Определяйте сложность воспоминания по монеткам

Количество ваших монеток говорит о том, насколько сложное воспоминание вам предстоит восстановить. Благодаря структуре терапевтической процедуры, ваше первое воспоминание, скорее всего, будет задействовать несложные, поверх-

ностные эмоции, так как речь пойдет о событиях с незначительными последствиями. Воспользуйтесь первым воспоминанием для того, чтобы больше узнать об окружающих вас людях и обстановке, о ваших мыслях и чувствах — у вас впереди еще будет множество возможностей для того, чтобы узнать о своих поступках и их последствиях.

Во время путешествия держите свои монетки на видном месте — так Проводники будут знать о том, о скольких еще решениях и действиях вам предстоит вспомнить, и смогут точнее формулировать ответы на ваши вопросы.

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВОСПОМИНАНИЕ НЕ СООТВЕТСТВУЕТ ВОПРОСУ В АНКЕТЕ?

Некоторые пациенты отмечают, что восстановленное ими воспоминание, которое согласно Анкете должно быть приятным, на самом деле таковым не является. Другие испытывают обратный эффект: воспоминание, обозначенное как «неприятное», оказывается позитивным. Если подобное случилось с вами, не переживайте.

Во-первых, нет ничего необычного в том, что в приятном воспоминании будут присутствовать неприятные моменты, и наоборот.

Во-вторых, задумайтесь о том, что значит это воспоминание лично для вас. Если ваше «приятное воспоминание» оказывается мрачным, а «неприятное» — радостным, что это говорит о вас и вашем характере? Попытайтесь осознать эти воспоминания в контексте вашего прошлого, даже если сделанные открытия вам не слишком нравятся. Помните, ваше прошлое могло быть жестоким и суровым. Или, напротив, легким и беззаботным, но в любом случае изменить его вы не в силах. И не оно, а принятые вами на его основе решения определяют ваше будущее.

Кроме того, не пытайтесь подобрать вашим поступкам объяснения и оправдания, которые снимут с вас ответственность, — этот процесс психологи называют рационализацией, и он может отрицательно сказаться на восстановлении памяти. Помните, вы проделали значительную работу для того, чтобы вновь обрести воспоминания, и не стоит ставить на ней крест только потому, что результат не совпадает с вашими ожиданиями. Сначала расскажите о воспоминании и лишь затем определите, что именно оно для вас значит.

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВОСПОМИНАНИЯ ПАЦИЕНТОВ НЕ СООТНОСЯТСЯ ДРУГ С ДРУГОМ?

В процессе лечения вы можете обнаружить, что один из пациентов рассказывает о событиях, которые остальная группа считает невозможными. Подобное часто приводит к неразрешимым разногласиям в группе. Так, одна пациентка в ходе терапии описала мир, населенный «вампирами-телепатами на дирижаблях», в то время как другие пациенты говорили о привычном нам мире, в котором обычные люди живут обычной жизнью. Это яркий пример дисфункциональных связей в группе, но подобные нарушения могут проявиться и менее заметным образом, вследствие чего их труднее будет распознать.

В связи с фармакокинетическими особенностями «Мнемозины» наши специалисты не имеют права вмешиваться в ход процедуры, так как любое стороннее воздействие может иметь крайне негативные последствия для вашей психики. Однако есть два способа решения таких вопросов непосредственно в ходе процедуры.

Первый — это осознать, что ваши воспоминания и ожидания не всегда правдивы. Когда один из пациентов рассказывает о событии, с вашей точки зрения невозможном, стоит рассмотреть вероятность того, что ваши представления о возможном могут быть ошибочны, и вам придется их изменить для того, чтобы они соответствовали воспоминаниям других участников группы.

Второй способ — осознать, что психологическая травма, приведшая к полной потере памяти, могла вызвать и другие нарушения работы психики. Факты не обязательно являются истинными только потому, что кто-то их помнит (в случае с пациенткой, рассказавшей о вампирах-телепатах, группа решила, что это описание вызвано психологической травмой, и продолжила процедуру, игнорируя несоответствие одного рассказа видению остальных).

Независимо от того, какое решение вы примете, старайтесь не забывать об информации, предоставленной вам в Шаргалке.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

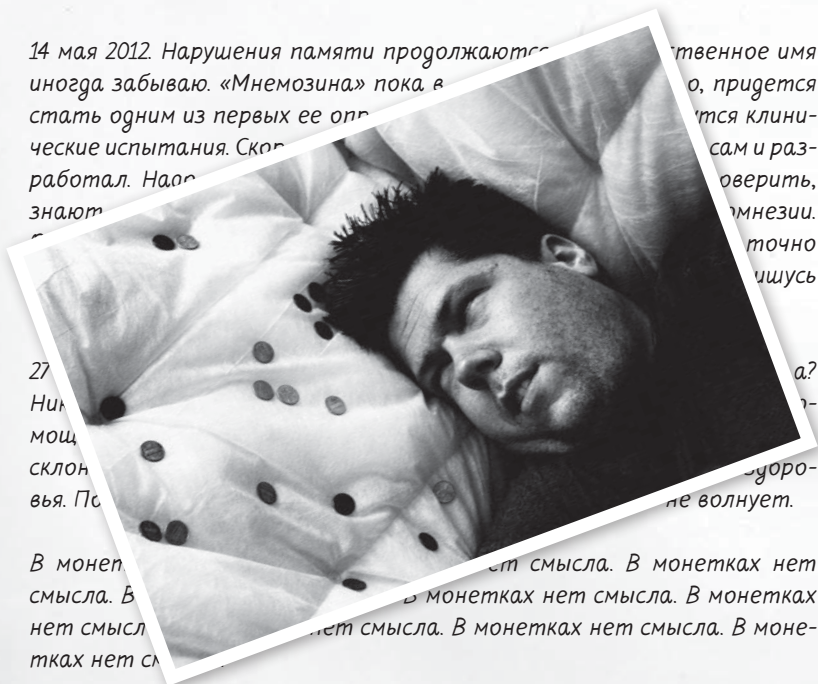
Надеемся, мы смогли ответить на основные вопросы и дать представление об оптимальной методике лечения. Если вам по-прежнему требуется дополнительная информация, обратитесь к четвертой главе, в которой приводится образец процедуры лечения одной из предыдущих групп.

Образец процедуры лечения

Пока человек живет, размеры и формы зон его мозга постоянно меняются. Человеческий мозг — это не мрамор, а глина, которая никогда не застывает.

— Джона Лерер

14 мая 2012. Нарушения памяти продолжают иногда забываю. «Мнемозина» пока, в стать одним из первых ее оп- ческие испытания. Ско- работал. Наос- знают



*В монетах нет смысла. В монетках нет
смысла. В монетах нет смысла. В монетках нет смысла. В монетах нет смысла. В монетках нет смысла.
нет смысла. В монетах нет смысла. В монетках нет смысла. В монетах нет смысла. В монетках нет смы-
таках нет с*

Я подготовил запись процедуры одной из предыдущих групп, чтобы дать вам полноценное представление о процессе лечения. Самые полезные места текста снабжены моими комментариями.

ЗАПИСЬ ЛЕЧЕБНОЙ ПРОЦЕДУРЫ 15 ноября 20XX года

В лечении принимают участие четверо пациента: М[REDACTED], С[REDACTED] и Т[REDACTED] и З[REDACTED]. Для соблюдения врачебной тайны воспоминания Т[REDACTED] и С[REDACTED] удалены.

М[REDACTED]: мужчина, 46 лет, карие глаза, каштановые волосы, крупного телосложения. Носит очки. На руке — обручальное кольцо.

З[REDACTED]: женщина, 24, глаза голубые, волосы рыжие, хрупкого телосложения. На правом виске — заметный шрам, прикрытый волосами.

С[REDACTED]: женщина, [REDACTED] лет, зеленые волосы, фиолетовые глаза, и если вы читаете этот текст, то вы неплохо освоили команды «Копировать» и «Вставить». Примите наши поздравления.

Т[REDACTED] — [REDACTED],
[REDACTED],
[REDACTED],
[REDACTED],
[REDACTED],
[REDACTED],
[REDACTED]

Выбор Путника

С[REDACTED]: Ну что же. Кажется, можно начинать. Ключи к воспоминаниям мы записали и положили сюда [указывает на белую коробку в центре стола.] Я буду Ведущим, осталось только решить, кто будет первым Путником.

З[REDACTED] [указывая на М[REDACTED]]: Пусть М[REDACTED] идет.

М[REDACTED]: Хорошо, только мне монетки не хватает.

Для экономии места мы опустили чтение С[REDACTED] инструкции.

Сергей: Я помогу тебе вспомнить [передает Маше монетку.]

Первое воспоминание Маша

Маша достаёт из коробки ключ к воспоминаниям. У него две монетки, у Эрика и Тимоти — по одной, у Сергея — ни одной.

Маша [читает вслух]: «Бумажный самолётик». [Обращаясь к Эрику.] Начнешь?

Тимоти: Этот самолётик тебя научил складывать кто-то из твоих близких?

Маша: Да, и это был мой отец [указывает на Эрика.]

Эрик: Твой отец научил тебя складывать самолётики ещё когда ты был маленьким?

Маша: Да, и поэтому я принес самолётик на его могилу.

Сергей: Ты написал что-то на листе бумаге, из которой сложил самолётик?

Маша: Да, и это были слова, которые любил повторять отец.

Сергей: Ты скучал по нему?

Маша: Да, и я часто ходил на его могилу.

[Маша закрывает глаза и ненадолго задумывается.]

Маша: Я помню, как это случилось... Мой отец умер десять лет назад. Когда я был

Каждый наводящий вопрос и каждый ответ дополняют и развивают уже полученную информацию. Сосредоточиваясь на потоке вопросов, Проводники задают темп путешествию Маша.

Ключ и ответы на наводящие вопросы включены во вступление. Кроме того, **Мэрион** вносит в него дополнительные детали, в частности, сообщает, что его отец был пилотом во времена Вьетнамской войны. Так Проводники лучше понимают, что произошло.

маленьким, он научил меня складывать бумажные самолетики. Мы часто разговаривали о дедушке, который служил летчиком во Второй мировой, о том, как отец служил во Вьетнаме. Он всегда говорил: «Не ищи беды — она тебя сама найдет». И каждый год я писал эти слова на листе бумаги, складывал из него самолетик и относил его на отцовскую могилу. Похоронили его на кладбище в Айове. Раньше, еще когда отец был жив, мы приезжали туда весной, в День поминовения, смотрели военный парад и клали цветы на могилы родителей отца. Теперь же был конец октября, и в воздухе витала прохлада. Склонившись перед могилой отца, я... что я сказал или сделал тогда?

[**Мэрион** поворачивается к **Тедди**, предлагая ей монетку.]

Тедди: Ты сказал: «Это первый самолетик, который мы вместе сделали. Знаю, его ни с чем не спутаешь. Я решил, что надо оставить его тебе — я, возможно, уже не вернусь. В апреле мы летим на Марс. Спасибо за то, что научил меня не бояться. Ты подарил мне крылья».

Мэрион [поворачиваясь к **Тедди**]: А может, я...

Тедди: Ты сказал: «Ты был прав, пап. Беда меня действительно нашла, и зовут ее Сьюзан. Уж не думал, что после того, как Лидия ушла, такое может повториться, но так оно и произошло. И Тедди она нравится. Свадьбу сыграем завтра».

[**Мэрион** задумывается на минуту, прежде чем отдать **Тедди** свою монетку. Теперь у **Мэрион** осталась одна монета.]

Мэри понимает, что
[имя], скорее всего,
увидела его детские
мечты, а не реальные
события.

Заметили смену
времени и места
действия? Воспomini-
ния могут описывать
несколько событий,
а не только одно.

Обратите внимание
на смену настроения
Мэри. Это не ис-
ключает правдивости
варианты Саши, но
в свете такой реак-
ции (и так как данное
воспоминание являет-
ся приятным) Эдди
теперь следует быть
очень внимательной.

Мэри: Да, теперь я помню. Я сказал: «Ты
был прав, пап. Беда меня действительно
нашла, и зовут ее Сюзан. Уж не думал,
что после того, как Лидия ушла, такое мо-
жет повториться, но так оно и произошло.
И Тедди она нравится. Свадьбу играем
завтра».

Этим вечером Сюзан со своей сестрой Кэ-
рол зашли к нам, чтобы отнести пару ве-
щей перед свадьбой. Потом Кэрол и Тедди
— мой сын от первого брака — играли с
собакой во дворе, а мы со Сюзан стояли
на веранде — веранде, которую построил
мой дед — и смотрели на них и на дом, где
все было готово к свадьбе. Она поверну-
лась ко мне и спросила: «Как думаешь,
у нас все получится?»

Мэри [поворачивается к Саши, про-
тягивая оставшуюся у него монетку]: Что
я сказал или сделал тогда?

Саши: Ты сказал: «Нет конечно, все
обернется катастрофой. Но зато от этой
катастрофы глаз будет не оторвать».

Мэри [нахмурившись, поворачивается
к Эдди]: А может, я...

Эдди: Ты обнял Сюзан и сказал: «Конеч-
но, все получится. Уж я-то постараюсь».
И добавил, глядя на заходящее солнце:
«Но если говорить о завтрашней свадьбе,
то все зависит от того, заявится ли на нее
моя сестра».

[Мэри улыбается и передает Эдди мо-
нетку.]

Мэри: «Да, теперь я помню. Я обнял Сью-
зан и сказал: «Конечно, все получится. Уж
я-то постараюсь». И добавил, глядя на за-

ходящее солнце: «Но если говорить о за-
втрашней свадьбе, то все зависит от того,
заявится ли на нее моя сестра».

[██████████ записывает в Анкете: «Когда я ду-
маю о бумажных самолетиках, я вспоми-
наю тот день, когда сделал Сьюзан пред-
ложение. После всего, что произошло,
я сделал правильное решение, и на душе
у меня стало легче».]

Меллик. Теперь я помню. [██████████ берет мо-
нетку из чаши.]

[У ██████████ и ██████████ две монетки,
у Меллика одна, у ██████████ — по-прежнему
ни одной.]

Томасини [обращаясь к Эрику]: Кто будет
первым?

Эрик: Давай ты.

Томасини: Хорошо.

Первое воспоминание Томасини

[Для сохранения врачебной тайны, данный
фрагмент текста опущен. После того, как
Томасини завершил свой рассказ, у Эрика
и Меллика две монетки, у Томасини ██████████
— по одной.]

Эрик: Теперь, наверно, моя очередь?
У тебя [обращаясь к Меллику] монеток не
хватает?

Меллик: Ну да, похоже. Мне нужны три.

Первое воспоминание Эрика

[Эрик достает из коробки ключ к воспо-
минаниям. У нее две монетки.]

Ответы Эрих не только вносят новые факты, но и добавляют описание эмоций, которые испытывают она и ее сестра. Подробнее о таких ответах смотрите третью главу.

Эрих: «Большой Каньон».

Мэри: Ты приезжала сюда не в первый раз?

Эрих: Да, и в этот раз я хотела устроить самый настоящий поход.

Томас: С тобой была твоя сестра?

Эрих: Да, и она была недовольна.

Сара: Она была недовольна потому, что хотела поехать куда-то еще?

Эрих: Да, и меня очень расстраивало то, что она думала только о том, где именно мы находимся, и не радовалась самому путешествию.

Я помню, как это случилось. Мы с сестрой отправились в путешествие на ее двадцать первый день рождения. До этого мы несколько лет не виделись, потому что я уехала из нашего родного городка в Небраске, и мне казалась, что во время поездки мы сможем как следует пообщаться и весело провести время.

Ей хотелось поехать в Лас-Вегас, и я запланировала все остановки по пути. Мне казалось, что Большой Каньон ей понравится — мы приезжали туда с родителями в детстве и было здорово. Мы пошли в поход, но она постоянно жаловалась и не обращала внимания на окружающую нас красоту.

После того, как поход был окончен, она сердито спросила у меня: «Ну а теперь-то мы поедem в Вегас?» И я... что я тогда сказала или сделала?

Сирени: Ты сказала: «Я-то поеду, а вот тебе надо остаться здесь, пока не повзрослеешь», и побежала к машине.

Эрик [поворачивается к Сирени]: А: может, вместо этого я...

Мэри: «Да пожалуйста, — сказала ты, и бросила ей ключи. — Поезжай».

Эрик. Да, теперь я помню. Я сказала: «Я-то поеду, а вот тебе надо остаться здесь, пока не повзрослеешь», и побежала к машине.

[Эрик передает Сирени монетку. Теперь у нее осталась одна монетка.]

Она сперва удивилась, но быстро поняла что к чему, и побежала к машине. Мы обе устали после похода, но я ее обогнала, и села за руль. Сестра, улыбаясь, уселась на пассажирское кресло.

К вечеру мы приехали в Лас-Вегас и устроились в гостиничном номере. Почти всю поездку сестра молчала. Я надеялась, что теперь она будет довольна, ведь мы были в Вегасе, как она и хотела.

Был вечер, и мы уже собирались выходить, когда она села на краешек кровати и сказала: «Какая же ты все-таки сука». Я заметила, что лицо у нее покраснело, дыхание перехватило. «Это был мой день рождения, мой! А ты таскала меня по местам, которые мы с предками видели уже сто раз! Я это все в гробу видела, а ты меня туда потащила! Конечно, ведь тебе туда захотелось! Ты только о себе и думаешь. Так и будешь продолжать меня водить на поводке, или дашь мне самой выбрать хоть один раз?»

*Еще одна смена
места и времени
действия.*

Вариант ~~Татьяна~~ довольно длинный, и ~~Эрик~~ может быть трудно его запомнить. Путнику будет проще воспринять лаконичные варианты.

Видите? ~~Эрик~~ сразу упускает часть варианта ~~Татьяна~~. Старайтесь предлагать короткие варианты.

~~Эрик~~ [~~Татьяна~~]: Что я сказала или сделала тогда?

~~Татьяна~~: Ты посмотрела в окно, на огни Лас-Вегаса, затем обернулась к сестре. «Прости меня, Кери, — сказала ты. — Я думала, тебе понравится. Я столько всего хорошего помню о тех местах, где мы были в детстве. Потому что мы были там вместе с тобой. Наверное... наверное я просто по тебе соскучилась. Иногда мне кажется, что я тебя теряю, ведь я теперь живу отдельно. Но ты права. Это твой день рождения. Прости меня, пожалуйста».

~~Эрик~~ [~~Татьяна~~]: А может, вместо этого я...

~~Эрик~~: Ты глубоко вздохнула и сказала: «Ты права, я действительно потащила тебя туда, куда тебе совсем не хотелось. Но я думала, что позже ты вспомнишь об этом с благодарностью, потому что... быть может, мы больше никогда с тобой не увидимся».

~~Эрик~~: Да, теперь я помню. Я посмотрела в окно, затем на сестру и сказала: «Прости меня, Кери. Я думала, тебе понравится. Я столько всего хорошего помню о тех местах, потому что мы были там вместе с тобой. Наверное... наверное, я просто по тебе соскучилась. Иногда мне кажется, что я тебя теряю, ведь я теперь живу отдельно. Мне хотелось повернуть время вспять. Но ты права. Это твой день рождения. Прости меня, пожалуйста».

Глаза Кери влажно заблестели. Сначала она молчала, затем кивнула и улыбнулась. «Понимаю. Я на самом деле тоже по тебе соскучилась». Она встала с кровати и проверила, не забыла ли водительское

удостоверение. «Научишь меня играть в покер? Но сначала я хочу посмотреть мужской стриптиз», — сказала она, улыбаясь.

Вот что я помню.

[Зрелая пишет в Анкете: «Когда я думаю о Большом Каньоне, я вспоминаю тот день, когда после долгой разлуки я встретила со своей сестрой. Я была рада, что смогла заставить ее улыбнуться».]

Зрелая: Теперь я помню [она берет монетку из чаши.]

[Теперь у Зрелой одна монетка, у Мелани, Томпкинса и Карли — по две.]

Карли: Ну что, теперь моя очередь, да? Даже если бы у Мелани было три монетки, все равно идти мне.

[Мелани кивает]

Карли: Хорошо.

Первое воспоминание Карли

Мы снова опускаем часть текста с целью сохранения врачебной тайны. После того, как Карли заканчивает свой рассказ, у Мелани три монетки, у Зрелой и Карли — две, у Томпкинса — одна.

Мелани: Ну что, теперь у меня монеток хватает.

Зрелая: Да, но если у тебя их не хватило бы, хватило бы мне или Томпкинсу.

Мелани: Да, точно.

Второе воспоминание Милана

Милан [делает глубокий вдох]: Сначала надо вспомнить, что я уже знаю, да?

Сюзан: Ага.

Милан [глядя на Анкету]: После того, как я побывал на кладбище отца и отнес ему самолетик, я знал, что правильно поступил, когда предложил Сюзан руку и сердце. Ну что, готовы?

[Милан достает ключ к воспоминаниям из коробки. Перед ним лежат три монетки.]

Милан [читает ключ]: «Коробок спичек из бара «Свинья под дубом». Что ты можешь сказать о нем, Сюзан?»

Сюзан: На другой стороне коробка был написан телефонный номер?

Милан: Да, и я... я боялся его набрать.

Татьяна: Это снова была Лидия, не так ли?

Милан: Да, и Сюзан не знала, что я с ней разговаривал.

Эрик: Ты снова начал с ней встречаться?

Милан: Да, и не мог думать ни о ком, кроме нее.

Обратите внимание, что Татьяна вносит элемент из предыдущих воспоминаний Милана. Лидия — это явно важный для Милана человек.

И теперь понятно почему. Задавая этот вопрос, Эрик заставляет Милана встретиться с проблемой лицом к лицу.

Помню, как я сидел на кухне. Мы со Сюзан были женаты уже почти семь лет. Тедди был в старших классах, и в тот вечер ушел на дискотеку. Сюзан уехала в Омаху, навестить сестру. А я сидел на кухне, и все смотрел на телефонный номер Лидии, записанный на спичечном коробке.

Я случайно встретился с ней несколько месяцев назад. До этого я много лет ее не видел. Выглядела она хорошо. Снова вышла замуж. Уже и забыла обо мне.

А я никак не мог ее забыть.

Сначала я думал, что забыл о ней. Я любил Сьюзан и мы счастливо жили вместе. Но как только я увидел Лидию, я позабыл обо всем. Не потому, что я по-прежнему любил ее, а потому, что не знал, почему же она от меня ушла. Что-то странное пробудилось во мне. Я совсем потерял сон. Я должен был знать, почему. Я старался не показывать остальным, что гложет меня изнутри. Потом мы столкнулись друг с другом еще пару раз, и Лидия оставила мне свой номер телефона.

И вот я сидел на темной кухне. И ненави-
дел себя. А потом... [обращаясь к Сьюзан] что я сделал?

Сьюзан: Ты чиркнул спичкой, собираясь поджечь весь коробок, но все же поддался искушению и набрал номер.

Мэри [обращаясь к Эрик]: А может, вместо этого я...

*Оба Проводника
видят одно и то же
событие, но сообща-
ют разные детали.*

Эрик: Ты взял телефонную трубку и дрожащими руками набрал номер.

Мэри: Да, теперь я помню. Я взял телефонную трубку и набрал номер. Мои руки дрожали.

[Мэри отдает монетку Эрику. Теперь у него осталось две монетки.]

На том конце долго не отвечали. Я хотел уже бросить трубку, когда услышал

сначала щелчок, а затем — голос Лидии.
«Алло?» — спросила она.

Что я сказал или сделал тогда?

Тедди: Сначала ты молчал, сердце бешено билось в груди. Затем ты выдавил из себя: «Привет. Это я, Мими. Я тут подумал, может, нам встретиться? Посидеть где-нибудь, выпить по стаканчику. Ты не занята?»

Мими: А может, вместо этого я...

Сара: Ты ничего не смог сказать и сидел в тишине.

*Порой бездействие
имеет не меньше зна-
чения, чем действие.*

Мими: Да. Теперь я помню. Я ничего не смог сказать. Так и сидел в тишине.

Лидия повторила «Алло? Алло?», а затем наконец бросила трубку на рычаг.

Я сидел на кухне с телефонной трубкой в руках, когда Тедди вернулся домой. Я видел свет фар, когда он подъехал к дому. Он открыл дверь, зашел на кухню и, увидев меня, остановился.

[**Мими** обращается к **Тедди**.] Что я сказал или сделал тогда?

Тедди: Стараясь вести себя так, будто ничего не произошло, ты положил коробок спичек в карман и с натянутой улыбкой сказал: «Привет, Тед. Как потанцевал?»

Мими: А может, вместо этого я...

Эрик: Вертя в руках спичечный коробок, ты спросил у него: «Скажи, Тедди, ты скупаешь по маме?»



Мэрилин: Да, теперь я помню. Вертя в руках спичечный коробок, я спросил у него: «Скажи, Тедди, ты скучаешь по маме?»

[**Мэрилин** отдает монетку **Эррику**. Теперь монеток у него не осталось.]

Тедди нахмурился. Он прошел по кухне, мимо меня, зашел в гостиную. «Нет!» крикнул он, поднимаясь по лестнице в свою комнату».

Вот что я помню.

[В Анкете **Мэрилин** записывает: «Когда я думаю о коробке спичек из бара «Свинья под дубом», я вспоминаю тот день, когда осознал, что стал чужим в собственной семье. Я ненавидел себя, но ничего не мог с собой поделать».]

Теперь я помню. [Берет монетку из чаши.]

[На некоторое время воцаряется тишина.]

Ну, кто теперь?

[У **Эррика** — четыре монетки, у **Сарри** и **Томми** — две, у **Мэрилин** — одна.]

Эррик: Я.

Второе воспоминание **Эррика**

Эррик: Мы с сестрой поехали в Вегас, и сперва не могли найти общий язык, но затем помирились.

Эррик [читает ключ к воспоминаниям]:
Еще теплый шоколадный торт.

Сарри: Торт подавали на вечеринке?

~~Мать~~ задает неожиданный вопрос, и ~~Эрик~~ надо примириться с правдой прежде чем продолжить.

Заметьте: описываемые события происходят после тех, о которых говорили Проводники. Наводящие вопросы не описывают само путешествие, а задают его начало.

~~Эрик~~: Да, и он был из темного шоколада, который очень любил мой отец.

~~Татьяна~~: Вы отмечали выход твоего отца на пенсию?

~~Эрик~~: Да, и народу пришло куда больше, чем мы ожидали.

~~Мать~~: Смерть твоей сестры по-прежнему тебя беспокоила?

~~Эрик~~ [после небольшой паузы]: Да, и я знала, что отец винил во всем меня.

Я помню, как это произошло. Мы с отцом выходили с вечеринки в честь его ухода на пенсию. Он вытащил из кармана ключи от новой машины — он купил ее за день до того, как мы узнали о том, что случилось с Кери. Я несла оставшийся торт, который нам собрали с собой.

Мы сели в машину. Отец сидел, сжимая ключи в руке. Я знала, что он думает о Кери, а не о вечеринке. Мы похоронили ее на прошлой неделе. «А ведь я с ней даже не попрощался, — сказал он тихо. — Как будто вчера с ней разговаривал. Она сказала, что ей надо с чем-то разобраться, и объяснять ничего не стала. Но она сказала, что не сможет отправиться в путешествие со всей семьей. Я наговорил ей много того, что не должен был говорить, и повесил трубку». И тут он повернулся ко мне. «А ведь она звонила из казино, это я точно знаю».

Что я сказала или сделала тогда?

~~Сестра~~: Ты ответила: «Она была взрослой. «Это был ее выбор, и не нам ее судить».

Эрджик: А может, вместо этого я...

Татьяна: «А, так это я во всем виновата? — резко сказала ты, отвернувшись, чтобы скрыть слезы. — Ну конечно, разве папенькина любимая дочка может влипнуть в неприятности? Это все неудачница виновата! А ты, папа, разве ни в чем не виноват? Может, она и жива была бы, если бы ты не...» Ты остановилась, закусив губу.

Эрджик: Да, теперь я помню. «Она была взрослой, — ответила я. — Это ее выбор, и не нам ее судить».

[Эрджик передает монетку Татьяне. У нее осталось три монетки.]

«Выбор, — сказал отец с горечью в голосе. — Как тут поймешь, есть он у нас или нет? Ты ее знала лучше остальных. У нее была болезнь, зависимость. С выбором не всегда все понятно. А ты должна была ей помочь».

Проводники сразу чувствуют неразрешенный конфликт между Эрджиком и ее отцом, и поэтому очень четко могут описать происходящее.

Он замолчал. Вставил ключ в замок зажигания. Не глядя на меня, он спросил: «Ты знаешь, где она была?»

Что я сказала тогда?

Мать: Не сразу, но ты ответила: «Да».

Эрджик: А может, вместо этого я...

Степан: «Конечно нет», — солгала ты.

Эрджик: Да, теперь я помню. Не сразу, но я ответила: «Да».

Возможно, Эрджик и впрямь хотелось солгать, а Татьяна это почувствовала.

Выдержать взгляд отца было тяжело. Но я не собиралась дать ему свалить всю вину на меня. Я и так винила себя слишком во

Торт постоянно появляется в описании события. Сразу становится понятно, как он связан с событиями в жизни Эрика и почему мысль о нем вызвала это воспоминание.

Снова смена времени действия.

многом. Но все же я продолжала считать, что Кери сделала свой выбор, который надо уважать. Так мне было легче: это значило, что мои помощь и поддержка не были напрасны.

До дома отца мы доехали быстро. Я взяла коробку с тортом. Он взял пару пакетов с подарками, табличку с его именем. Которая раньше стояла у него на столе, модель самолетика, и часы, на циферблате которых вместо шести был нарисован фургон для отдыха, а вместо двенадцати — рыбак с удочкой. Молча мы подошли к двери. Он открыл дверь, переступил через порог и положил на столик ключи и подарки. Он протянул руку к коробке с тортом и сказал «Уже поздно... пора бы тебе домой ехать».

Что я сказала или сделала тогда?

Мэри: «Конечно», — негромко сказала ты, передавая отцу коробку с тортом. Ты замолчала, затем повернулась и ушла.

Эрик: А может, вместо этого я...

Мэри: Ты спросила: «Может, мне остаться? Мне совсем не сложно».

Эрик: Да, теперь я помню. «Конечно», — негромко сказала я, передавая отцу коробку с тортом. Я замолчала, затем повернулась и ушла.

[**Эрик** передает **Мэри** монетку. У нее осталась одна монетка.]

Прошла пара недель. Для меня это была какая-то другая жизнь. Он не звонил, а мне было неудобно звонить ему. Я не ожидала, что мы станем друг другу чужими.

И вдруг, когда я гуляла, раздался телефонный звонок. На экране телефона высветилось его улыбающееся лицо, из динамика зазвенела мелодия, которую я поставила на его звонки. А снизу экрана — две кнопки: «Принять» и «Отклонить».

Что я сделала тогда?

Сережа: Ты занесла палец над кнопкой «Отклонить», но вместо этого не стала брать трубку, и включилась голосовая почта. Тебе хотелось знать, о чем собирается с тобой говорить отец, прежде чем вступить с ним в беседу.

Эрик: А может, вместо этого я...

Сережа: Закусив губу, ты нажала кнопку «Принять». «Привет», — сказала ты, поднося к уху телефон.

Эрик: Да, теперь я помню. Я занесла палец над кнопкой «Отклонить», но вместо этого не стала брать трубку, и включилась голосовая почта. Мне хотелось знать, о чем собирается со мной говорить отец, прежде чем вступить с ним в беседу.

[Эрик отдает последнюю монетку Серге.]

Сразу прослушивать звонок мне не хотелось. И на следующий день не захотелось. «Прослушаю завтра», — говорила я себе. Говорила день за днем, и что-то не давало мне прослушать это сообщение.

Вот что я помню.

[Эрик записывает в Анкете: «Когда я думаю о еще теплом шоколадном торте, я вспоминаю, как мы с отцом прекратили

общаться. Я во всем винила себя».]

Теперь я помню [Эрнст берет монетку из чаши.]

Воспоминания Тина и Сьюзи

По объясненным выше причинам мы опускаем данную часть текста. По окончании рассказов, у Эрнста и Тины по пять монеток, у Сьюзи и Тина — по одной.

Третье воспоминание Эрнста

Эрнст [глядя в Анкету]: Мы с сестрой восстановили утраченную дружбу во время поездки в Лас-Вегас. Но после ее смерти мы с отцом перестали разговаривать.

[У Эрнста пять монеток. Она достает ключ к воспоминаниям.]

Эрнст [читает ключ]: «Песня «Magic Carpet Ride» группы «Steppenwolf».

Тина: Это была песня, под которую ты лишилась девственности?

Сразу понятна связь между ключом и самым воспоминанием.

Эрнст: Да, и никто не обращал на нас внимания, все слушали музыкантов.

Сьюзи: Человек, лишивший тебя девственности, был родственником одного из музыкантов?

Эрнст: Да, и он-то и провел меня за кулисы.

Проводники поняли, какую важную роль в жизни Эрнста сыграла смерть ее сестры.

Тина: Это был бывший парень твоей сестры?

Эрнст: Да, и после ее смерти прошло всего три с половиной месяца.

Я помню, как это случилось. Я потеряла девственность на концерте воссоединившихся Steppenwolf, с бывшим парнем моей сестры. Наши тела сводило от оргазмической судороги, а на сцене гремели аккорды «Magic Carpet Ride». Все закончилось, и я обнимала его, чувствуя тепло его обнаженного тела. И вдруг он отошел от меня и начал одеваться. «Надеюсь, ты не подумаешь, что это было, ну... странно, — сказал он, натягивая майку с эмблемой Deep Purple, которую он носил, потому что она раздражала его дядю, игравшего в Steppenwolf. — Ты же знаешь, что мы... ну я с Кери... так и не того, да? Ну, в смысле, не спали вместе?»

Я... что я сказала или сделала тогда?

Татьяна: Ты скорчила гримасу и схватила с пола джинсы, отвернувшись от него. «Мать твою», — выругалась ты, стукнув по динамику. — Почему во все нужно втягивать Кери?», и стала поспешно надевать джинсы.

Эрик: А может, вместо этого я...

Ольга: Ты сказала «Не ври. Кери мне показала фотографии».

Эрик: Да, теперь я помню. Я скорчила гримасу и схватила с пола джинсы, отвернувшись от него. «Мать твою, — выругалась я, стукнув по динамику. — Почему во все нужно втягивать Кери?», и стала поспешно надевать джинсы.

[Эрик отдает монетку Татьяне. У нее осталось четыре монетки.]

«Нет, — ответил он. Его голос дрожал, то ли

от того, что он был уязвлен, то ли от чувства вины. — Просто подумал, может, тебе надо это знать». На сцене зазвучала очере́дная песня, заглушавшая шум толпы. Может быть, это была «Don't Step on the Grass, Sam», а может, и нет, не помню.

Он не сводил с меня глаз, нахмурившись, и это придавало его и без того красивому лицу характер. «Если я ошибся, то больше не буду о ней говорить. Просто... Я подумал, может, нужно».

Что я сказала или сделала тогда?

Мэрилин: Ты ответила грубо: «Ты ошибся». А затем, уже мягче: «Мне нужен ты».

Эрик: А может, вместо этого я...

Мэрилин: Ты сказала: «Может, это тебе нужно, — и сердито посмотрела на него. — А я просто суррогат».

Эрик: Да, теперь я помню. Я ответила грубо: «Ты ошибся». А затем, уже мягче: «Мне нужен ты».

[Эрик передает монетку Мэрилин. У нее осталось три монетки.]

Он засмеялся, из глаз у него потекли слезы. «Что? — сказал он. — Ты что, с ума сошла?» Он отвернулся, протер глаза. Внезапно за стеной послышались шаги. Он выскочил из гримерки. Я растерялась, и тогда... что я сказала или сделала?

Сара: Ты крикнула ему вслед: «Я хочу за тебя замуж!»

Мэрилин: Ты выругалась и выбежала на улицу, где шел дождь.

Эрик: Да, теперь я помню. Я крикнула ему вслед: «Я хочу за тебя замуж!»

Я подумала, услышал ли он меня, не запоздала ли я с ответом. Или я сказала что-то совсем не то. Я призналась в любви, едва потеряв невинность. Какая же дура. Затем я услышала ответ: «Да пожалуйста, но сначала мне нужно как следует нажраться». Но это был не он, а один из техников, тащивший бочонок с пивом для вечеринки после концерта.

И снова смена времени и места действия, но связь между событиями очевидна.

Прошла неделя. Мы с ним не говорили. Я пробовала ему позвонить и оставила дурацкое сообщение на автоответчике. Наверное, я все испортила. Он просто искал, с кем бы потрахаться. Искал кого-то, кто напомнил бы ему Кери.

Я чуть было не позвонила отцу после нескольких месяцев молчания. Но мне даже не хотелось думать о том, что он мог сказать. Я уже свыклась с мыслью, что он не хочет со мной разговаривать и что мне не хватает храбрости поговорить с ним первой. И тут в тишине дома раздался звонок. Когда на экране высветилось имя звонившего, у меня мурашки по спине побежали. Этот момент я никогда не забуду. Но вот что я сделала дальше, я не помню.

Что же я сделала?

Татьяна: Ты ответила на звонок, не веря своим глазам. «Кери?» — прошептала ты в телефон.

Эрик: А может, вместо этого я...

Сара: Ты приняла звонок, но ничего не сказала, потому что не знала, что сказать отцу после стольких месяцев молчания.

Эрнст: Да, теперь я помню. Я ответила на звонок, но ничего не сказала, потому что не знала, что сказать отцу после стольких месяцев молчания.

«Алло? — Я слышала, как на другом конце провода отец запнулся, не зная, что сказать. — Я думал, что услышу только автоответчик... Не думал, что ты возьмешь трубку. Не знаю, к кому обратиться. Мне позвонили какие-то люди. Они говорят, что я должен платить по долгам Кери. А у меня просто нет таких денег. Не знаю, что мне теперь делать».

Что я сказала или сделала тогда?

Мэри: «Прости, папочка, — сказала ты сквозь слезы. — Придется тебе самому во всем разобраться». Ты пошла в спальню, взяла револьвер и выстрелила себе в голову.

Эрнст: А может, вместо этого я...

Томас: «Не волнуйся, пап, — сказала ты спокойно. — Я знаю, что делать. Я во всем разберусь. Поезжай к дяде Джону на пару дней».

Это последнее воспоминание Эрнста. Она не отвечает на последний вопрос Анкеты, пока остальные пациенты не завершат Путешествия.

Эрнст: Да. Теперь я помню. «Прости, папочка, — сказала я сквозь слезы. — Придется тебе самому во всем разобраться». Я пошла в спальню, взяла револьвер и выстрелила себе в голову.

[Эрнст передает Мэри последнюю монетку.]

После этого я ничего не помню.

[В Анкете Эрнст пишет: «Когда я думаю

о песне «Magic Carpet Ride» группы Steppenwolf, я вспоминаю, как попыталась покончить с собой после слишком многих неправильных решений. Но даже самоубийство мне не удалось».]

Монетки надо брать даже после того, как путешествие окончено.

Теперь я помню. [Берет монетку.]

Сэрджант: Все нормально?

Эрлэндж: Да, да, давайте побыстрее закончим?

Теллерманс: Нас еще трое осталось.

Эрлэндж: Да, я знаю. Извините. Я просто...

Мэрилин: Ничего страшного. Я готов.

Последнее воспоминание Мэрилин

Мэрилин [глядя в Анкету]: Я поступил правильно, женившись на Сьюзан. Но потом я понял, что не могу забыть свою первую жену, и что, постоянно думая о ней, я отстранился от своей семьи.

[Мэрилин берет ключ. У него семь монеток.]

Мэрилин [читает ключ]: Перегоревшая лампочка. Сэрджант?

Сэрджант: Ты обжегся, когда менял ее?

Мэрилин: Да, и я уронил лампочку на кафельный пол кухни. Она разбилась на миллион осколков.

Теллерманс: Сьюзан тоже была на кухне?

Мэрилин: Да, и когда я уронил лампочку, она вскрикнула.

Эрик: Ты был дома у Лидии?

Мэри: Да, и я не знал, что Сьюзан поехала следом за мной.

Я помню, как это произошло. Лидия погибла несколько месяцев назад. В тот вечер, когда я позвонил ей, она попала в аварию. Все, что у нее было, она завещала Тедди, и я не знал, что с этим делать, он-то был еще несовершеннолетним. Но в ее дом меня тянуло будто магнитом.

И как-то вечером я туда отправился. Лампочка в кухне не горела, но когда я протянул к ней руку, чтобы ее выкрутить, она вдруг вспыхнула. Обжегшись, я выронил ее, и она упала на пол, разбившись на миллион осколков. И в краткой вспышке света я увидел Сьюзан, стоявшую в дверях. Она вскрикнула, когда лампочка разбилась. Затем воцарились тишина и темнота.

Что я сказал или сделал тогда?

Эрик: Ты спросил: «Что ты тут делаешь?» — куда более обличающим тоном, чем хотел.

Мэри: А может, вместо того я...

Сэрри: Ты подошел и громко захлопнул дверь прямо перед ней.

Мэри: Да, теперь я помню. Я спросил: «Что ты тут делаешь?» — куда более обличающим тоном, чем хотел.

[Мэри дает монетку Эрику. У него их осталось шесть.]

Монетки от других пациентов можно получать даже после того, как Путешествие окончено.

Она не ответила. Мы стояли на кухне,

и глаза привыкали к темноте. Я видел, как она стояла в дверном проеме, видел, что она никак не может решить, уходить или остаться.

Что я сказал или сделал тогда?

Татьяна: Ты посмотрел на стекло на полу. «Это я виноват», — пробормотал ты и стал подбирать осколки. Ты посмотрел на Сюзан и остановился, когда увидел, что она держала в руке.

Мать: А может, вместо этого я...

Сергей: Ты посмотрел на стекло на полу. «Это все ты виновата», — пробормотал ты и стал подбирать осколки. Ты посмотрел на Сюзан и остановился, когда увидел, что она пытается с собой сделать.

Мать: Да, теперь я помню. Я посмотрел на стекло на полу. «Это я виноват», — пробормотал я и стал подбирать осколки. Я посмотрел на Сюзан и остановился, когда увидел, что она держала в руке.

[Мать отдает монетку Татьяне. У него осталось пять монеток.]

Это было ее обручальное кольцо. Она сняла его с пальца и держала на ладони, протягивая его мне.

Что я сказал или сделал тогда?

Сергей: Ты ударил ее по руке, и кольцо со звоном закатилось под кухонный шкаф.

Мать: А может, вместо этого я...

Эрик: «Надень его обратно, — сказал ты устало. — Мы же, кажется, договорились,

что кольцо все равно у тебя останется. Зачем ты сюда приехала?»

Мэрилин: Да, теперь я помню. Я ударил ее по руке, и кольцо со звоном закатилось под кухонный шкаф.

Я даже не помню, как спустится с лестницы-стремянки. Мною как будто управлял гнев; я все больше и больше давал волю своим чувствам. Я не помнил толком, как приехал сюда, а теперь, поддавшись гневу, еще и ударил жену.

Сьюзан тихонько заплакала, стоя в дверях.

Что я сказал или сделал тогда?

Сэрини: «Тедди тоже здесь?» — спросил ты, не обращая внимания на ее слезы.

Мэрилин: А может, вместо этого я...

Эрик: «Ты и Тедди сюда притащила?» — спросил ты, не глядя на нее.

Мэрилин: Да, теперь я помню. «Тедди тоже здесь?» — спросил я, не обращая внимания на ее слезы.

[**Мэрилин** передает монетку **Сэрини**. У него осталось три монетки.]

По своей структуре воспоминание сложное, но описывает довольно небольшой отрезок времени. Количество монеток определяет сложность воспоминания, его насыщенность событиями, а не длину.

Ее глаза загорелись от ярости. «Нет, — ответила она сердито. — Думаешь, я бы стала его вот так использовать, как это сделала она?»

Не дожидаясь моего ответа, она повернулась и ушла, хлопнув дверью.

Что я сделал тогда?

Татьяна: Ты побежал за ней, крича: «Сьюзан! Подожди!»

Михаил: А может, вместо этого я...

Сержик: Испустив крик бессилия, ты разбил кулаком стекло.

Михаил: Да, теперь я помню. Испустив крик бессилия, я разбил кулаком стекло.

[**Михаил** отдает монетку **Сержику**.]

Подобная реакция характерна для многих пациентов. Они помнят, что боль была, но не переживают ее вновь.

Я не думал, что будет кровь. Не ожидал, что ее будет столько. Я посмотрел на руку, на разбитое стекло в нижней части окна, на другое стекло, которое, как лезвие гильотины, сползло вниз, не давая мне вытащить руку. Стекло впилось в руку. Кровь была всюду, но боли я не помню.

Я услышал, как на улице Сьюзан завела машину.

Что я сделал или сказал тогда?

Эрик: Свободной рукой ты взялся за нижний край стекла и попытался поднять его, освободив другую руку. Стекло врезалось в ладонь, из порезов пошла кровь, но тебе удалось высвободиться, и, оставляя кровавый след, ты побрел к двери.

Михаил: А может, вместо этого я...

Татьяна: Ты посмотрел на кровь. Свободной рукой ты постарался поднять стекло, потянув за верхний край, но оно не поддавалось. Тогда ты надавил сверху со всей силой, и стекло глубоко вошло в руку, прежде чем разбиться, порезав другую руку тоже.

Ты опустился на пол рядом с окном, глядя как с руки стекает кровь, собираясь вокруг обручального кольца на пальце.

Мэрион: Да, теперь я помню. Свободной рукой я взялся за нижний край стекла и попытался поднять его, освободив другую руку. Тяжелое стекло врезалось в ладонь, из порезов пошла кровь, но мне удалось высвободиться, и, оставляя за собой кровавый след, я побрел к двери.

[Мэрион отдает монетку Эридж. У него осталась одна монетка.]

Когда я открыл дверь, я увидел яркий, слепящий свет фар машины Сьюзан. Голова у меня кружилась от потерянной крови, сил уже почти не оставалось. Но что-то внутри говорило мне, что если Сьюзан уедет сейчас, я больше никогда ее не увижу. Я застыл, будто парализованный. Я не мог дать ей уйти. Я должен был что-то сделать, сделать прямо сейчас.

Что я сказал или сделал?

Томас: Ты побежал вперед, через лужайку. Может, тебе удалось бы обогнать машину, добежать до ворот. Пробежав сквозь кусты, ты бросился к воротам, попытавшись закрыть их, и тут тебя накрыло волной света.

Мэрион: А может, вместо этого я...

Сэр: Стараясь не упасть, ты побежал вперед и бросился на капот машины, колотя окровавленной рукой по лобовому стеклу.

Мэрион: Да, теперь я помню. Стараясь

не упасть, я побежал вперед и бросился на капот машины, колотя окровавленной рукой по лобовому стеклу.

[М... отдает монетку С... . Теперь у него не осталось ни одной.]

Лицо Сюзан искажил ужас. Она, должно быть, подумала, что я сошел с ума. И в общем, так оно, пожалуй, и было. Когда я бросился на капот, она нажала на тормоз. Мне не за что было ухватиться, и я упал с капота, ударившись головой о ствол дуба, росшего у ворот. Я помню, как услышал крик Сюзан. А затем вокруг была только пустота.

Вот что я помню.

[В Анкете М... пишет: «Когда я думаю о перегоревшей лампочке, я вспоминаю, как пытался не дать Сюзан от меня уйти, как я ее напугал. Я упал с капота ее машины».]

Теперь я помню [М... берет монетку.]

Заключение

После того, как С... и Т... с завершили свой рассказ, пациенты отвечают на последний вопрос Анкеты.

С...: ...

Т...: Я...

Э...: Я не хочу вспоминать свою никчемную жизнь. И как я пыталась покончить с собой.

Теперь у вас есть вся необходимая информация для проведения процедуры. Если вы хотите узнать о разработке этого метода терапии, обратитесь к главе «Записки из мира неспящих».

[Остальные кивают. Эрик кладет свои монетки обратно в чашу.]

Мэри: Я наконец-то поборол сковывавшие меня чувства. Не хочу этого лишаться. Не хочу забывать.

[Остальные кивают. Пациенты, решившие сохранить воспоминания, берутся за руки и произносят завершающую фразу.]

Теперь я не забуду.

[Конец записи.]



ПОСЛЕСЛОВИЕ

Записки из мира неспящих

...когда я просыпался посреди ночи, я не сразу осознавал, где я нахожусь и кем являюсь; у меня оставались лишь зачатки сознания, подобные тем, что существуют в глубинах мозга животного; даже живущий в пещере отшельник был не так одинок, как я; но затем воспоминания — не о том, где я был сейчас, но о местах, где мне довелось побывать ранее и где я мог бы оказаться вновь, — спускались с неба спасительной нитью, поднимавшей меня из глубин небытия...

— *Марсель Пруст*

ОТ СОЗДАТЕЛЯ

Здравствуйте! Меня зовут Пол Тэвис, и я — автор игры «Теперь я не забуду». Мне хотелось бы обратиться к вам не от лица доктора Томпкинса, а от своего собственного. Эта игра — плод моих размышлений о совместном создании историй, которыми я хотел бы поделиться, а также дать несколько советов, которые не мог дать доктор Томпкинс.

КАК РАБОТАЕТ ЭТА ИГРА

Написание этой книги помогло мне лучше узнать и понять себя. За последние несколько лет я очень многое узнал о совместном творчестве; надеюсь, что, ознакомившись с моим опытом, вы сможете лучше понять эту книгу.

В игре «Теперь я не забуду» главными являются три элемента. Самый очевидный из них — монетки. Чтобы рассказать свою историю, вам нужно получить монетки от других участников игры. Чтобы получить их, вам надо придумать что-нибудь интересное для всей группы. Когда вы отдаете свою монетку другому игроку, вы тем самым показываете ему, что оценили его вклад. «Теперь я не забуду» ставит этот механизм социального взаимодействия во главу угла — группа лучше всего работает тогда, когда каждый старается обеспечить веселье всем остальным.

Второй важный элемент игры — это случайность, которую вносят ключи к воспоминаниям и Проводники. Ключи к воспоминаниям гарантируют, что ни одна игра не будет похожа на другую. Распределение нарративных прав между Путником и Проводниками, а также наличие выбора между предлагаемыми Проводниками вариантами действий обеспечивает такое развитие сюжета, предсказать которое не могут даже сами игроки. Мне нравятся истории, в которых сюжет внезапно и резко поворачивает, но при ближайшем рассмотрении эти повороты оказываются логичными.

Кроме того, последние два года перед написанием игры я участвовал в постановках импровизационного театра, и мне всегда нравилось, как все, включая самих актеров, удивляются развитию сюжета, нравилось, как все вместе работают над созданием общей истории, и мне хотелось включить эти элементы в «Теперь я не забуду», чтобы насладиться ими могли и другие.

Завершающий элемент — это сотрудничество между Путни-

ком и Проводниками. Тот, кто является Путником, не может ответить на наводящие вопросы Проводников «нет». Эти вопросы не дают игроку рассказать историю в одиночку. Игрок может описать окружающие персонажа события, реакции других действующих лиц, но не поступки самого персонажа.

Чтобы рассказать историю персонажа, игрок должен работать вместе с другими участниками группы и принимать их идеи и предложения. Невозможность ответить «нет» на наводящий вопрос устраняет барьеры, которые часто возникают в процессе совместного творчества. Занимаясь театральной импровизацией, я осознал, что мне нравится создавать и рассказывать истории вместе с другими людьми.

Я создал эту игру, чтобы рассказать об этом и понять, что именно мне нравится в самом процессе.

Написание текста

При создании игры я решил провести несколько экспериментов с ее текстом и форматом. Прежде всего мне хотелось, чтобы опыт игрока был как можно больше похож на опыт персонажей игры. Поэтому правила оформлены в виде брошюры, которую могли бы читать пациенты Института «Орфей».

Также мне хотелось, чтобы в игру можно было играть сразу, без предварительного прочтения книги. Идея инструкции со значками принадлежит моему редактору — он заметил, что те игровые сессии, во время которых он зачитывал инструкции непосредственно из рукописи, были более успешными и больше походили на лечебные процедуры, чем те, во время которых он просто объяснял правила игрокам.

КАК ПОЯВИЛАСЬ ЭТА ИГРА

Первоначально «Теперь я не забуду» писалась для конкурса «Game Chef» в 2006 году. Я читал список ключевых слов, и мне сразу бросились в глаза «лекарство», «память» и «деньги».

Воспоминания, опыт, человеческая личность — все это было мне очень интересно. В институте я изучал философию, и на занятиях, посвященных гносеологии, нередко звучали вопросы, ответов на которые я не знаю до сих пор. Кроме того, мне нравились фильмы «Помни», «Идентификация Борна» и «Вечное сияние чистого разума». В них задавался вопрос о том, что происходит, когда работа нашей памяти оказывается нарушена. Вот так мои интересы совпали с ключевыми словами конкурса.

Помимо этого, мне хотелось включить в игру элемент импровизации. Сочетание слов «память», «лекарство» и «деньги» помогло внести этот элемент и логически обосновать его. Вне контекста игры о страдающих амнезией пациентах игромеханика «Теперь я не забуду» потеряла бы свою актуальность.

СОВЕТЫ АВТОРА

Предостережение

Один из первых читателей книги отметил сходство игрового процесса с сеансом настоящей психотерапии. Это его беспокоило — ведь если в игру станет играть человек, страдающий от посттравматического расстройства, это может привести к непредвиденным последствиям.

Я не являюсь врачом-психиатром и никогда не наблюдался у такового, и поэтому никак не могу ответить на его замечание. Но если вам кажется, что в вашей игровой группе может возникнуть подобная ситуация, поговорите с игроками до начала самой игры, чтобы обсудить возможные сложности и предотвратить их.

Разрешение конфликтов во время игры

Самый частый конфликт в этой игре происходит из-за несоответствия интересов и ожиданий игроков. Особенно неудачной оказалась та игровая сессия, в которой после первых, вполне обычных воспоминаний участник начал говорить о вампирах-телепатах и летящих сквозь время дирижаблях. На наводящий вопрос нельзя ответить «нет», и он навязал эти элементы остальным игрокам, тем самым нарушив сложившуюся у всех картину игрового мира.

В таких ситуациях может помочь Шпаргалка, но я также советую обращать внимание на общую картину мира, которая сформировалась в ходе игры. О ней можно составить представление, проследив, какие варианты действий, предлагаемых Проводниками, принимаются, а какие — отклоняются.

Принимайте чужие идеи

Одна из хитростей совместного создания историй заключается в том, что вы принимаете внесенные другими черты и характеристики вашего персонажа, которые расходятся с вашим представлением о нем. В импровизационном театре это называется «одарением».

Так, моего персонажа могут «одарить» характеристикой, упомянув о его жадности, хотя я сам представлял его вполне приятным в общении. Я считаю, что «одарение» – очень полезный и интересный процесс, и мне хотелось бы, чтобы вы разделили мою точку зрения. Поначалу может быть тяжело, но попробовать стоит. Принимайте и развивайте чужие идеи и попытайтесь не так сильно цепляться за свои. Игра длится всего несколько часов, и созданный персонаж не будет преследовать вас всю жизнь.

Не пугайтесь легкого безумия

Если вы играете в «Теперь я не забуду» впервые, истории могут получаться слегка безумными – к этому игроков подталкивает распределение нарративных прав и почти полное отсутствие ограничений. Во второй раз истории, как правило, оказываются куда более спокойными. Если во время первой игры игроки начинают тихонько сходить с ума, в этом нет ничего страшного. Дайте им привыкнуть к игровому процессу – а в следующий раз используйте другой подход.

Как говорить о непростых темах

В игровой механике «Теперь я не забуду» почти нет механизмов, которые позволяли бы отказываться от вносимых другими предложений. Из-за этого в процессе игры вы можете столкнуться с темами, которые окажутся для вас неприятными. Если такое произойдет, сделайте паузу в игре и сообщите об этом другим игрокам.

Так, на одной из наших игр Путник вытянул ключ к воспоминаниям следующего содержания: «Обрывок видеозаписи: хаос, люди бегут по улицам, отовсюду раздаются крики». Когда пришло время задавать наводящие вопросы, один из Проводников спросил: «Твоя мать была в одной из этих башен?» Мы все сразу поняли, что он говорит о трагедии одиннадцатого сентября. Мы остановили игру и обсудили, хотим ли мы затрагивать эту очень непростую для нас тему.

После того, как мы пришли к согласию, Путник ответил: «Да, и она была среди тех, кто выпрыгнул из здания, пытаясь спастись». Эта игра оставила после себя очень сильное впечатление, и я рад, что мы провели ее – но обсуждение болезненного вопроса все равно было необходимо.

Также вы можете частично решить эту проблему, внося изменения в текст Шпаргалки, проконсультировавшись с раздаточным «Внесение изменений в правила». Однако от того, что

во время игры могут всплыть совершенно неожиданные темы, правила вас не спасут, поэтому всегда обсуждайте острые вопросы с игроками.

Нужны ли общие воспоминания?

Несколько раз меня спрашивали о том, должны ли воспоминания и истории персонажей пересекаться друг с другом или быть отдельными. Я пришел к выводу, что мне больше всего нравятся те истории, в которых персонажи не сталкиваются друг с другом, но которые все же объединены общей темой.

Если вы хотите ввести пересекающиеся истории персонажей, подумайте о том, как это повлияет на игру и какие положительные элементы в нее привнесет. Также не забывайте и о том, что при игре в «Теперь я не забуду» вы никак не можете повлиять на действия вашего персонажа в чужом воспоминании.

Говорите о том, что знаете

Я всегда стараюсь использовать свой жизненный опыт при игре, особенно во время описаний. Кладбище, о котором говорится в начале четвертой главы, существует на самом деле, а описание дома основано на моих воспоминаниях о доме, в котором вырос мой отец. Создавая истории, стоит стремиться к эмоциональной честности, и лучший способ достичь ее — говорить о том, что тебе знакомо.

Цвет, чувство, событие

Очень многие Путники поначалу теряются, потому что не знают, как им начать описание. Для них может быть полезным упражнение, которое мы использовали в театральной студии для рассказов от первого лица. Оно называется «Цвет, чувство, событие».

В этом упражнении присутствуют три вида, «режима» описаний. В режиме «Цвет» вы описываете место, где разворачиваются действия. В режиме «Чувство» говорите о своих собственных чувствах, связанных с происходящим. В режиме «Событие» описываете происходящее вокруг вас. В студии мы делали это упражнение, встав в круг, а Ведущий выбирал, кто рассказывает и в каком режиме. Этот способ использовался потому, что слишком часто мы сосредотачивались на Событиях, забывая о Цвете или Чувстве. Когда вы исполняете роль Путника, старайтесь сосредоточиться на Цвете и Чувстве и разрешите другим игрокам рассказать о Событии.

Поделитесь впечатлениями после игры

Одна из задач, которые я ставил перед собой при написании этой книги, — помочь играющим научиться лучше понимать окружающих людей и то, что им нравится или не нравится в себе и других.

Конечно, вы сможете заметить предпочтения окружающих в ходе игры, но я также советую вам поговорить и поделиться впечатлениями с другими игроками после ее окончания. Объясните, чем вы руководствовались, принимая те или иные решения. Спросите, почему не были приняты предложенные вами варианты. Поблагодарите тех, кто сделал наиболее интересный, с вашей точки зрения, вклад в развитие сюжета.

ВОЗМОЖНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Игра без Ведущего

После того, как все освоят правила, вы можете обходиться и без Ведущего. Просто решите, кто начнет игру с двумя монетами, а кто — без монеток. Во всем остальном игровой процесс остается неизменным; по мере необходимости вы можете зачитывать нужные правила.

Изменения в построении игры

Анкета служит для предоставления информации об общей структуре игры. Внося изменения в Анкету, вы можете менять эту структуру. Так, в Приложениях VII и VIII приводятся две дополнительные Анкеты — одна создает более отрывочное повествование, похожее на полотно импрессионистов; вдохновением для другой послужил фильм «Помни».

Вы можете сконструировать Анкету сами. В процессе ее создания подумайте о том, какую структуру повествования задают вопросы. Так, в стандартном варианте Анкеты вопросы о приятном эпизоде, неприятном эпизоде и ключевом событии, вызвавшем потерю памяти, задают структуру повествования в трех актах. В первом мы узнаем о том, что для персонажа дороже всего. Во втором — самому ценному в его жизни грозит опасность. В третьем акте становится ясно, что же произошло. Подумайте о том, чего вы хотите добиться, когда будете создавать свою Анкету.

Помните также, что для того, чтобы завершить первый этап истории, вам потребуются две монетки, а каждый последующий этап будет требовать на одну больше. Если вы проигнорируе-

те это правило при создании Анкеты, может случиться так, что в какой-то момент вам будет сложно продолжать игру.

Создайте новые миры

Хотите быть секретными агентами? Суперзлодеями? Забытыми богами? Все, что вам нужно — новая Шпаргалка с необходимыми элементами, и, возможно, новая Анкета. В главе «Приложения» вы сможете найти два варианта Шпаргалок и Анкет. Это «Агент X», источником для которого послужил фильм «Идентификация Борна», и «Тень из воспоминания», вдохновленная произведениями Говарда Лавкрафта.

Подобные документы вы можете написать и сами. Запишите все факты, которые могут потребоваться для того, чтобы создать у игроков единое представление о мире, и все готово. Сообщите о примерном времени действия, уровне технологического развития и присутствии (или отсутствии) в мире сверхъестественных сил, о том, кем, предположительно, являются пациенты, намекните на то, что могло вызвать у них потерю памяти. Лучше всего составлять Шпаргалку всей группой: если всем будут интересны истории, которые вы собираетесь рассказывать, вероятность того, что вы получите удовольствие от игры, значительно возрастет.

Игра в свободном режиме

Играть в «Теперь я не забуду» можно и без Шпаргалки. Такая игра потребует от участников гибкости и готовности к изменениям в тоне и атмосфере игры, а также способности принять неожиданные идеи, но ничего невозможного в ней нет.

Сказать по правде, именно так больше всего и нравится играть мне самому.

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

Игры

- Wallis, James. *The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen*. Одна из самых известных игр, направленных на совместное создание истории, действие которой происходит в Европе XVIII века. Ни один мой день рождения без нее не обходится.
- Baker, Meguey. *1001 Nights*. Night Sky Games, 2006. Эта игра, без всякого сомнения, оказала наибольшее влияние на «Теперь я не забуду». Она основывается на идеях, заложенных

в «Мюнхгаузене», но фантастическим образом развивает их. Познакомившись с ней, я сразу понял, что позаимствую из игры несколько идей.

- Krishnaswami, Neel. *The Court of the Empress*. The 20' x 20' Room. January, 2006. Как и «Теперь я не забуду», так и «При дворе...» ставит своей целью взаимодействие с другими игроками. Главное в этой игре — угодить желаниям Императрицы (ее роль берет на себя один из игроков). В противном случае — вы труп.
- Lehman, Ben. *Polaris*. TAO Games, 2005. До знакомства с «Полярисом» мне не доводилось играть в игру, где общее согласие участников было бы частью механики. Именно играя в «Полярис», я впервые понял, что взаимодействие с другими игроками и попытка понять, что им нравится, могут стать частью игры. И это побудило меня заняться импровизацией.
- Sorensen, Jared A. *Lacuna. Part 1. The Creation of the Mystery and the Girl from Blue City*. Memento Mori Theatricks, 2004. Как только я понял, что хочу оформить текст книги в виде брошюры, которая существует в мире игры, я знал, что мне нужно будет создать вокруг нее необходимый контекст. Загадочный Иститут «Орфей» и сам доктор Томпкинс были придуманы под влиянием Агентов Тайны из «Лакуны».
- Wilson, Matt. *Primetime Adventures*. Dog-Eared Designs, 2004. Родословная монеток в «Теперь я не забуду» восходит к «Приключениям» и их «Письмам от поклонников». Эта игра предопределила как ограничение количества, так и использование монет в качестве поощрения чужих идей.
- Hicks, Fred. *Don't Rest Your Head*. Evil Hat Productions, 2006. Когда дело дошло до оформления книги, я сразу вспомнил об этой игре (думаю, что больше фотографий в книгах в качестве иллюстраций не помешало бы). Я невероятно благодарен Фреду за сотрудничество и за то, что он разделил мои идеи.
- Miller, Kat and Michael S. Miller. *Serial Homicide Unit*. Incarnadine Press, 2008. Как и для «Теперь я не забуду», правила для этой игры представлены в виде инструкции. Она научила меня составлять инструкции и оформлять правила наиболее эффективным образом.

Импровизация

- Johnstone, Keith. *Impro*. Routledge, 1979. После прочтения этой книги я начал заниматься в театральной студии. Работа Джонстона является одной из основополагающих в амери-

канском театре импровизации. В этой книге рассматриваются такие вопросы, как изменения статуса и необходимые для импровизации умения. Информация из этой книги применима и к играм. Джонстон не всегда доносит свои мысли абсолютно ясно, но к большинству его слов стоит прислушаться.

- Hazenfield, Carol. *Acting on Impulse*. Coventry Creek Press, 2002. Джонстон рассматривает процесс творчества и создания истории, Хейзенфильд — работу импровизирующего актера. Ее советы о том, как воплотить в жизнь характер персонажа и научиться изменяться в процессе импровизации, полезны игроку не меньше, чем актеру.

Память и разум

- Abumrad, Jad, et al. *Memory and Forgetting*. Radiolab. June, 2007. Когда я работал над игрой, сразу несколько человек рассказали мне о подкасте Radiolab, в котором рассматриваются связи между наукой и культурой. Этот эпизод включал в себя информацию о том, что ученые думают о человеческой памяти. Из него я узнал очень многое, в том числе — о строении человеческой памяти и о том, с какой легкостью можно создать ложные воспоминания, что во многом и задавало тон игры.
- Sacks, Oliver W. *The Man Who Mistook His Wife for A Hat and Other Clinical Tales*. Summit Books, 1985. От Radiolab я узнал об Оливере Саксе и его книге, в которой неожиданно просто и понятно говорится не только о нейрологии и философии, но и о человеческом любопытстве и сочувствии. Хотя термины, которыми пользуется автор, устарели (часть глав была написана в 1970-х годах), вопросы личности и нарушений работы мозга, о которых он говорит, актуальны и по сей день.
- Lehrer, Jonah. *Proust Was a Neuroscientist*. Houghton Mifflin, 2007. Еще одна книга, которую я обнаружил с помощью Radiolab. В ней идет речь о писателях и художниках прошлого — Джордже Элиоте, Поле Сезанне и, конечно же, Марселе Прусте, которые впервые заговорили о явлениях, которые современная наука только начинает открывать.

Фильмы

- *Идентификация Борна*, 2002. Реж. Дуг Лайман. В гл. ролях: Мэтт Деймон, Франка Потенте, Крис Купер. Universal Studios. Это боевик, который тем не менее затрагивает серьезные

темы, поднятые в «Теперь я не забуду». Надеюсь, эта игра поможет вам создать похожее настроение — вспомните, например, удивление на лице Мэтта Деймона, когда его герой вдруг узнает о том, что мастерски владеет рукопашным боем.

- *Помни*, 2000. Реж. Кристофер Нолан. В гл. ролях: Гай Пирс, Кэрри Энн-Мосс, Джо Пантолиано. Sony Pictures. Удивительная история о человеке, который не может запомнить что-либо надолго. Этот фильм заставил меня задуматься о связи памяти и личности. Если мы не помним нашего прошлого, кто мы?
- *Вечное сияние чистого разума*, 2004. Реж. Мишель Гондри. В гл. ролях: Джим Керри, Кейт Уинслет. Как и многие другие любимые мною произведения, затрагивающие тему памяти, этот фильм задает вопрос: что произошло бы, если бы мы могли стереть наши воспоминания о ком-то? Для меня этот фильм как никакой другой показывает, какой опустошающей может быть потеря памяти.

И НА ПРОЩАНИЕ

Я искренне надеюсь, что игра поможет вам хорошо провести время с друзьями. Один из первых опробовавших ее людей сказал следующее: «Мне интересно было придумывать и придумывать в тех рамках, которые задают другие игроки». Когда я услышал эти слова, я понял: игра получилась очень даже неплохой. Надеюсь, вам она тоже понравится.

— Пол

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ I: ШПАРГАЛКА

Факты о мире

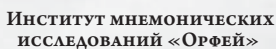
Препарат «Мнемозина» помогает установить когнитивно-ментальную связь между пациентами, но одновременно способен нарушить работу отдельных участков коры головного мозга. Вам может быть сложно отличить действительность от того, что вы узнали из книг, фильмов или увидели во сне.

Чтобы вы не потерялись между правдой и вымыслом, мы подготовили Шпаргалку с основными сведениями о нашем мире.

- **За окном начало двадцать первого века.** Очередная технологическая революция пока не произошла, и автомобили, самолеты, компьютеры, мобильные телефоны и т.д. не похожи на чудесные устройства из научно-фантастических фильмов. Не случилось и апокалипсиса, который отбросил бы человечество на много столетий назад.
- **Сверхъестественное — вымысел.** Чудеса и ужасы этого мира заключены в обыденных событиях (таких, как рождение ребенка или смерть близкого) и происходят с каждым из нас. Вас не посещали призраки и не похищали инопланетяне.
- **Вы — обычный человек.** Конечно, вы можете обладать выдающимися талантами, но не умеете прыгать по крышам небоскребов или читать чужие мысли. Также вы не являетесь древнегреческим богом или супершпионом.
- **Ваше нынешнее состояние — реакция мозга на физиологическую или психологическую травму, вызванную реальными событиями.** Заговор теневого правительства здесь абсолютно ни при чем.

Надеемся, данный документ вам поможет. В случае возникновения трудностей можете обратиться к врезке «Что делать, если воспоминания пациентов не соотносятся друг с другом?» в третьей главе.

Помните, наши специалисты наблюдают за процедурой лечения, но не могут вмешаться в нее. Если возникшие воспоминания окажутся ложными, мы поместим вас в другую группу для повторного прохождения процедуры. Наша задача — помочь вам вернуться в общество в качестве нормальной и полноценной личности. Возможно, для этого придется предпринять несколько попыток.



Приложение I: Шпаргалка

Процедура лечения



ПРИЛОЖЕНИЕ II: АНКЕТА

«Пусть истина увидит свет»

1.

Вспомните о чем-то приятном.

ТРЕБУЕТ

1	1
---	---

Когда я думаю о _____, я вспоминаю:

Почему вам приятно об этом вспоминать?

2.

Вспомните о чем-то неприятном.

ТРЕБУЕТ

1	1	1
---	---	---

Когда я думаю о _____, я вспоминаю:

Почему вам неприятно об этом вспоминать?

3.

Вспомните, что привело вас сюда.

ТРЕБУЕТ

1	1	1	1
---	---	---	---

Когда я думаю о _____, я вспоминаю:

Как вы потеряли память?

Хотите ли вы вспомнить прошлое?

Да ☐ Нет ☐

ПРИЛОЖЕНИЕ III

Краткое описание процедуры лечения

1. **Перед путешествием (стр.15).** Пациенты выбирают Ведущего и проверяют наличие всех необходимых материалов.
2. **Проложите маршрут (стр.16).** Ведущий зачитывает вслух Шпаргалку и вопросы Анкеты.
3. **Создайте ключи к воспоминаниям (стр.16).** Каждый пациент записывает пять ключей к воспоминаниям и помещает их в непрозрачный контейнер.
4. **Раздайте монетки (стр.17).** Каждый пациент берет по монетке. Ведущий со словами: «Я помогу тебе вспомнить» — передает свою монетку одному из пациентов. Таким образом, у ведущего не остается ни одной монетки, у одного пациента — две монетки, у остальных — по одной.
5. **Выберите Путника (стр.18).** Путником становится тот, у кого есть достаточно монеток для прохождения следующего этапа процедуры. Если таких пациентов несколько, Путником становится тот, у кого больше отвеченных вопросов в Анкете. Если Путника не удастся определить и таким образом, группа выбирает его любым удобным ей способом. Если в группе нет участника с достаточным количеством монет, то Проводники, которые уже завершили лечение или один из его этапов, отдают свои монетки пациенту с наибольшим количеством монет.
6. **Соберитесь в дорогу (стр.20).** Путник вытягивает ключ к воспоминаниям и зачитывает его вслух. Каждый Проводник задает один наводящий вопрос (те Проводники, которые ранее отдали Путнику монетки, могут задать по дополнительному вопросу за каждую монетку). Ответ Путника на вопрос начинается со слов: «Да, и...»
7. **Сделайте первый шаг (стр.22).** Путник, начиная со слов: «Я помню, как...», описывает начало своего воспоминания. В своем рассказе он опирается на ключи воспоминаний и ответы на вопросы Проводников.
8. **Опишите свое путешествие путь (стр.23).** Путник продолжает рассказывать о своем воспоминании, описывая свои мысли, чувства и ощущения, а также слова и действия окружающих.
9. **Обратитесь за помощью (стр.25).** Когда Путник пытается вспомнить свои ключевые действия или слова, он обращается к одному из Проводников, спрашивая: «Что я сказал или сделал тогда?» Проводник отвечает на этот вопрос, по-

сле чего Путник обращается к другому Проводнику, уточняя: «А может, вместо этого я...», и тот предлагает свою версию событий. Путник выбирает правильный вариант, говоря: «Да, теперь я помню...», и слово в слово повторяет нужный ответ. Он отдает монетку Проводнику, предложившему выбранный вариант. Если у Путника еще остались монетки, вернитесь к пункту 8. Если нет, перейдите к следующему пункту.

10. **Сделайте остановку (стр.27).** Путник заканчивает рассказ, стараясь свести все упомянутые факты и детали воедино. После этого он заполняет соответствующую графу в Анкете и объясняет Проводникам, как воспоминание соотносится с заданным в Анкете вопросом.
11. **Передайте роль Путника (стр.28).** Путник, сделав глубокий вдох, берет из общей кучи монетку, повторяя: «Теперь я помню». Если в группе остались пациенты с незаполненными Анкетами, вернитесь к пункту 5. В противном случае, перейдите к пункту 12.
12. **Сделайте выбор (стр.28).** После того, как все пациенты ответили на три вопроса Анкеты, наступает очередь четвертого вопроса. Пациенты, решившие отказаться от восстановления памяти, возвращают свои монетки в контейнер. Пациенты, принявшие решение сохранить воспоминания, берутся за руки и хором произносят фразу: «Теперь я не забуду».

ПРИЛОЖЕНИЕ IV

Наиболее эффективные методики лечения

Общие рекомендации:

- Не отклоняйтесь от темы.
- Расслабьтесь.

Как правильно написать ключи к воспоминаниям:

- Сообщайте о деталях.
- Сосредоточьтесь на ощущениях.
- Будьте кратки.
- Не переусердствуйте.

Как правильно задать наводящий вопрос:

- Сосредоточьтесь на главном.
- Стройте вопросы на предыдущих воспоминаниях.
- Задавайте очевидные вопросы.
- Будьте кратки.

Как правильно отвечать на наводящие вопросы:

- Всегда добавляйте что-то новое: факты, эмоции, контекст.
- Свяжите свой ответ с тем, что уже знаете.
- Отвечайте четко и просто.

Как лучше всего помочь Путнику:

- Не отвлекайте внимания от Путника.
- Сообщайте о действиях.
- Давайте точные описания.
- Доверьтесь своей интуиции.
- Дополняйте чужие варианты.

Отправляясь в путь:

- Будьте внимательны.
- Не торопитесь.
- Определяйте сложность воспоминания по монеткам.

ПРИЛОЖЕНИЕ V

Образцы ключей к воспоминаниям

Образцы ключей, составленных предыдущими пациентами:

- Скрип мела, которым пишут на школьной доске,
- Песня «Sweet Child O'Mine» группы «Guns n' Roses»,
- Обломки машины после аварии,
- Треснувший зуб,
- День святого Патрика,
- Запах тыквенного пирога,
- Гостиница «Аль-Рашид» в Багдаде,
- Боль от того, что тебя тыкают пальцем под ребра,
- Мягкий прохладный бархат,
- Шум автострады,
- Красный воздушный шар,
- Гамак,
- Прогулка босиком по росистой траве,
- Чувство одиночества в толпе,
- Твоя мама,
- Семейный дом в горах,
- Камешек в форме сердца, обкатанный морем,
- Страх от того, что заблудился ночью в лесу,
- Боль, которую чувствуешь, когда наступил на что-то острое,
- Пятна крови на белом ковре,
- Запах сигар,
- Яхта твоего отца,
- Скрип пола под ногами танцующих родителей.

ПРИЛОЖЕНИЕ VI

Примеры наводящих вопросов

Ключ к воспоминаниям: запах свежего печенья.

Вопрос: Печенье испекла жена твоего лучшего друга?

Ответ: Да, и оно было сюрпризом к его дню рождения.

В: Это было твое любимое печенье?

О: Да, и я не удержался и съел парочку.

В: Ты надеялся, что твой друг придет домой поздно?

О: Да, и он задержался на работе, как я и рассчитывал.

Ключ к воспоминаниям: громко хлопнувшая дверь.

В: Ты был в больнице?

О: Да, и ничего не видел через больничную ширму.

В: Ты один был в палате?

О: Да, и я слышал, как санитары забирали из палаты труп.

В: Ты был рад тому, что тебя навещали внуки?

О: Да, хоть я и знал, что они были от этого не в восторге.

Ключ к воспоминаниям: Боль в желудке.

В: Ты отравился печеньем?

О: Да, и оно было отвратительное.

В: Тебя заставили его есть?

О: Да, и я плакал, давясь им.

В: Печенье испекла твоя мать?

О: Да, и не в первый раз.

ПРИЛОЖЕНИЕ VII: АНКЕТА, вариант 1*«Пусть истина увидит свет»***1.**

Ваше самое любимое воспоминание.

ТРЕБУЕТ

1	1
---	---

Когда я думаю о _____, я вспоминаю:

2.

Ваше самое страшное воспоминание.

ТРЕБУЕТ

1	1	1
---	---	---

Когда я думаю о _____, я вспоминаю:

3.

Что вы любите больше всего на свете?

ТРЕБУЕТ

1	1	1	1
---	---	---	---

Когда я думаю о _____, я вспоминаю:

Хотите ли вы вспомнить прошлое?

Да ☐ Нет ☐

ПРИЛОЖЕНИЕ VIII: АНКЕТА, вариант 2

Воспоминания будут восстановлены в обратном хронологическом порядке. Мы выбрали этот способ, поскольку между вашей травмой и госпитализацией прошло довольно значительное время. Чтобы вы смогли вернуться к более ранним воспоминаниям, сначала нужно восстановить последние события.

1.

Что произошло перед тем, как вы
были помещены в Институт «Орфей»?

ТРЕБУЕТ

1	1
---	---

Когда я думаю о _____, я вспоминаю:

2.

При каких обстоятельствах
вы потеряли память?

ТРЕБУЕТ

1	1	1
---	---	---

Когда я думаю о _____, я вспоминаю:

3.

Какой была ваша
жизнь до травмы?

ТРЕБУЕТ

1	1	1	1
---	---	---	---

Когда я думаю о _____, я вспоминаю:

Хотите ли вы вспомнить прошлое?

Да ☐ Нет ☐

ПРИЛОЖЕНИЕ IX. АГЕНТ X

Шпаргалка

Препарат «Мнемозина» помогает установить когнитивно-ментальную связь с другими пациентами, но одновременно с этим способен нарушить работу отдельных участков коры головного мозга. Вам может быть сложно отличить то, что действительно произошло, от того, что вы узнали из книг, фильмов или увидели во сне.

Чтобы помочь вам не потеряться между правдой и вымыслом, мы подготовили Шпаргалку с основными сведениями о нашем мире.

- Вы — секретный агент правительства США. Во время последнего задания вы исчезли; считалось, что вы погибли при исполнении. Позднее вы были найдены живым, однако ваша память оказалась повреждена.
- Ваше последнее задание было связано с определенным объектом — человеком или предметом (к сожалению, мы не можем сообщить вам о природе этого объекта в связи с особенностями лечения). В настоящий момент объект исчез из поля зрения секретных служб, но мы уверены, что информация о его местонахождении хранится в вашем подсознании. Обнаружение объекта является первоочередной задачей, от которой зависит безопасность страны.
- Природа вашего состояния нам неизвестна. Возможно, вы потеряли память в результате психологической или физиологической травмы. Мы не знаем, была эта травма получена случайно или вы были захвачены вражескими агентами и подвергнуты процедурам психологического воздействия.
- За окном — XXI век. Будучи агентом, вы имеете доступ к передовым технологиям, однако они являются разработками, основанными на уже существующих устройствах: это компьютеры большей производительности и меньшего размера, оружие, которой проще спрятать, и т. д. Летающие тарелки, лучи смерти и тому подобные технические чудеса являются художественным вымыслом.
- Сверхъестественного не существует. Радости этого мира заключены в обыденных вещах, таких, как рождение ребенка или работа на благо своей страны. Но вы достаточно хорошо знакомы с ужасной стороной современной действительности, скрытой от большинства людей. Заговоры террористов, вооруженные конфликты, опасность и насилие являются неотъемлемой частью вашей реальности, ведь именно ваша работа обеспечивает мирный сон наших соотечественников. Однако следует помнить, что источником зла, как правило, являются обычные люди, а не призраки или инопланетяне.
- Вы один из лучших секретных агентов, обладающий профессиональными навыками слежки, проникновения на вражескую терри-

торию, сбора и анализа данных, рукопашного боя и т.д. Согласно имеющейся у нас информации, на момент своего исчезновения вы находились в превосходной физической форме. Однако не следует думать, что вы хотя бы отдаленно походили на шпионов из голливудских фильмов. Вы не умеете уклоняться от пуль, читать чужие мысли и не обладаете какими-либо иными сверхспособностями.

Надеемся, данный документ поможет вам. В случае возникновения трудностей вы можете обратиться к врезке «Что делать, если воспоминания пациентов не соотносятся друг с другом?» в третьей главе.

Помните, наши специалисты наблюдают за процедурой лечения, но не могут вмешаться в нее. Если возникшие воспоминания окажутся ложными, мы поместим вас в другую группу для повторного прохождения процедуры. Наша первостепенная задача — устранение угрозы национальной безопасности, но вместе с тем мы хотим помочь вам вспомнить героические поступки, совершенные на благо Родины, восстановить целостность личности и возобновить работу. Возможно, для этого придется предпринять несколько попыток.



АНКЕТА

1.

Вспомните одну из ранних миссий,
которую вы выполняли вместе
с куратором.

ТРЕБУЕТ

1	1
---	---

Когда я думаю о _____, я вспоминаю:

Как начальство оценило вашу работу?

2.

Вспомните задание, в ходе
которого вам пришлось сделать
моральный выбор.

ТРЕБУЕТ

1	1	1
---	---	---

Когда я думаю о _____, я вспоминаю:

О каких решениях вы сожалеете?

3.

Вспомните последнее
задание и причину
вашей амнезии.

ТРЕБУЕТ

1	1	1	1
---	---	---	---

Когда я думаю о _____, я вспоминаю:

Где сейчас находится объект?



Хотите ли вы продолжить работу агентом? В случае согласия вашим первым заданием
станет обнаружение объекта. В противном случае в _____

ПРИЛОЖЕНИЕ X. «ТЕНЬ ИЗ ВОСПОМИНАНИЯ», ИЛИ СЛУЧАЙ ПИТЕРА МЭТТЮ ТОМПКИНСА

Шпаргалка

Препарат «Мнемозина» помогает установить когнитивно-ментальную связь с другими пациентами, но одновременно с этим способен нарушить работу отдельных участков коры головного мозга. Вам может быть сложно отличить то, что действительно произошло, от того, что вы узнали из книг или увидели во сне.

Чтобы помочь вам не потеряться между правдой и вымыслом, мы подготовили Шпаргалку с основными сведениями о нашем мире.

- Вы были обнаружены после битвы с воплощением нечеловеческого ужаса. После того, как вы пришли в себя, оказалось, что вы ничего не помните ни о произошедшем сражении, ни о своей предыдущей жизни. Сперва мы надеялись, что вы сможете провести остаток своих дней в тихом спокойствии, но позднее узнали о страшной опасности, нависшей над миром. В вашем подсознании содержится единственный ключ к знаниям, которые могут спасти человечество.
- За окном — начало XX века. Широкое распространение получили железные дороги, автомобили, телеграф, электрические фонари и радио. Апокалипсиса, который мог бы отбросить человечество на столетия назад, не произошло. Если вы вспомните о необычном оружии, порталах в иные измерения, ужасных медицинских операциях и опытах над людьми, то эти воспоминания, скорее всего, основаны на явлениях из другого мира.
- Для большинства людей сверхъестественного не существует. Люди привыкли видеть чудеса и ужасы в обыденных вещах, таких, как рождение ребенка или смерть близкого человека. Но за маской обыденности скрывается жестокая правда: есть существа, пребывающие вне времени и пространства и способные уничтожить наш мир без всякого сожаления. Немногие знают о них, и не все знающие успевают рассказать другим. Если вы вспомните о призраках, чудовищах, пришельцах и внушающих страх богах, не стоит считать эти воспоминания всего лишь плодом воображения.
- Вы — обычный человек. Это, конечно, не значит, что вы лишены выдающихся качеств, ведь вы вступили в бой с порождениями тьмы и выжили. Но генерация разрушительных электрических разрядов в ладонях или чтение чужих мыслей невозможны без потустороннего вмешательства.

Надеемся, данный документ поможет вам восстановить утраченную память. В случае возникновения трудностей вы можете обратиться к врезке «Что делать, если воспоминания пациентов не соотносятся друг с другом?» в третьей главе.

Помните, наши специалисты наблюдают за процедурой лечения, но не могут вмешаться в нее. Если возникшие воспоминания окажутся ложными, мы поместим вас в другую группу для повторного прохождения процедуры. Если воспоминания будут представлять непреодолимую опасность для вашей психики и покажутся вам непереносимыми, мы поможем навсегда избавиться от них.

АНКЕТА

1.

Вспомните о маленькой победе
над непознаваемым ужасом.

ТРЕБУЕТ

1 1

Когда я думаю о _____, я вспоминаю:

Как вам удалось победить?

2.

Вспомните тяжелое поражение
в борьбе с непознаваемым ужасом.

ТРЕБУЕТ

1 1 1

Когда я думаю о _____, я вспоминаю:

Что вы потеряли, проиграв?

3.

Вспомните, при каких
обстоятельствах вы
потеряли память.

ТРЕБУЕТ

1 1 1 1

Когда я думаю о _____, я вспоминаю:

Как мы можем защититься от нависшей над нами угрозы?

Хотите ли вы вспомнить?

Ваш положительный ответ, возможно, позволит человечеству справиться с угрозой, нависшей над миром. Но вместе с тем мы понимаем, что воспоминания могут оказаться для вас чрезвычайно болезненными. В случае отказа память не вернется и вы останетесь пациентом нашего Института.



Российское издание

ISBN 978-5-905948-68-8

Перевод: Полина Есакова

Редактор: Инна Лутикова

Корректор: Елена Сербина

Верстка: Тамара Перскова

Американское издание

Автор игры: Пол Тэвис

Разработка и редактирование: Райан Маклин

Фотография: Джереми Тидвелл

Оформление и верстка: Фред Хикс

Дополнительные материалы:

Стив Баркер, Алвин Фреуэр, Райан Маклин, Тревис Мартин

Дополнительное редактирование и моральная поддержка:

Гвен Тэвис

Ответственный за межорганизационные связи Института «Орфей»:

Кеннет Хайт

«Теперь я не забуду» © 2009 Пол Тэвис, Evil Hat Productions и Институт мнемонических исследований «Орфей». Все права защищены.

Для заметок

*В словах Пруста — тайна и истина.
Надо продолжать исследовать их, не
останавливаясь, пока путь назад еще
есть.*

*Врачи допускают бесчисленное количество ошибок. Они,
как правило, слишком оптимистичны, когда дело касается
процесса лечения, и слишком пессимистичны, когда речь
идет о его результатах.*

*Время меняет людей, но не меняет наших
воспоминаний о них.*

Будем благодарны тем, кто делает нас счастливыми;
они — садовники, под присмотром которых распуска-
ются цветы наших душ.

Человек не способен изменить мир согласно своим желани-
ям, но его желания способны меняться со временем.

Мудрость не дается нам просто так; мы должны сами
прийти к ней путем, от которого никто не защитит
нас и который никто не пройдет за нас.

Все окончательные решения принимаются нами в том состоянии рассудка, который не может длиться долго.

Единственный рай — это потерянный рай.

Если редкие сны приносят нам вред, то способ уменьшить его — это видеть не меньше, а больше снов, видеть сны постоянно.

Единственный способ исцелиться от страданий — испытать их в полной мере.

ISBN 978-5-905948-68-8

Подписано в печать 18.09.2013 г.
Формат 70x100¹/₁₆. Бумага офсетная.
Печать цифровая. Тираж 100 экз.
Заказ № 40912.

Отпечатано в типографии «OneBook»
ООО«Сам Полиграфист»
129090, г. Москва, Протопоповский пер., д. 6.
www.onebook.ru

ШПАРГАЛКА

Процедура лечения

Анкета Путни

судьба истинна у...



"But the memory [...] would come like
a rope let down from he
me up from

Почему вы не

3.

Вспомните, что вы

Когда вы узнали о

Как вы потеряли память?

Хотите ли вы вспомнить свой прошлый?

☐ Да ☐ Нет

За столом, в центре которого стоит наполненная монетками чаша, сидят трое — две женщины и мужчина. Все они одеты в белые халаты пациентов больницы, перед каждым лежит горстка медных монет и анкета. В руке у одной из женщин — той, что постарше — обрывок бумаги, на котором написано: «Продавец сладкой ваты».

— И тогда папа посмотрел на меня и сказал: «Можешь не кататься на русских горках, если не хочешь. Мы с твоим братом прокатимся, а ты подожди нас тут. Давай, я куплю тебе сладкой ваты». Мне было так страшно, — и в ее голосе эхом отражаются давно забытые чувства.

Внезапно ее лицо и голос становятся почти безжизненными.

— И что я сделала тогда? — поворачивается она к собеседнику, протягивая ему одну из монеток.

Тот сосредоточенно хмурится, глядя на говорящую, и через мгновение отвечает:

— Ты сказала: «Нет, я хочу пойти с вами!»

Женщина поворачивается в другую сторону, к своей юной собеседнице:

— А может, вместо этого я...

Та подхватывает:

— Так и осталась стоять и ждать их, лакомясь сладкой ватой. Задумавшись на минуту, женщина произносит:

— Да, теперь я помню. Я сказала, что хочу покататься с отцом и братом, и мы вместе пошли на русские горки. Это было так здорово, так весело! Тогда-то я и поняла, чему посвящу свою жизнь. Вот что я помню.

С улыбкой на лице она принимается писать в анкете:

«При мысли о сладкой вате я вспоминаю день, когда впервые поняла, чего хочу в этой жизни. Никогда еще я не осознавала свои цели так четко и ясно».

Затем она берёт монетку из чаши в центре стола.

— Теперь я помню, — повторяет она.

ISBN 978-5-905948-68-8



9 785905 948688

